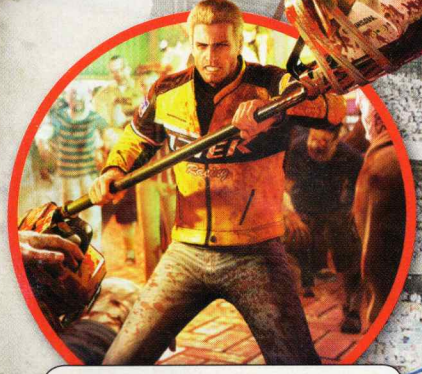
Broj 66 11/10 Srbija 80 RSD • CG 1 EUR • BiH 2 KM

POŠALJITE SMS – I SONY PSP MOŽE BITI VAŠ

www.screenfun.rs

SCREENFUN



Dead Rising 2

Druga runda terora nad hordama zombija

FIFA 11

Konačno prava FIFA na PC-ju!

Lara Croft and the Guardian of Light

Jedna, svima dobro poznata dama više ne šeta, ne skakuće i ne puca sama!

Civilization V

Maestralan nastavak, koji potvrđuje ko je gazda na polju poteznih strategija

Enslaved: Odyssey to the West

Iskra slobode u mračnoj, postapokaliptičnoj budućnosti Zemlje

TOP 10 IGARA ZA DVOJE: ŠTA IGRATI S DEVOJKOM

COMPUTERLAND games

ZEMLJA DIGITALNIH ČUDA

11.399,-
G510 Gaming Tastatura

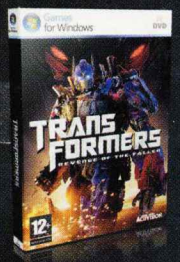
1.699,-
PC Counter Strike Source Steam Key

PC Counter Strike 1.6 & Condition Zero Steam Key
799,-

COUNTER STRIKE

11.499,-
Logitech G700

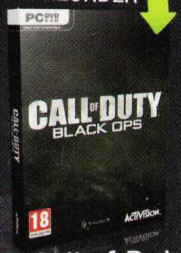
~~2.999,-~~ 799.-
PC Transformers: Revenge of the Fallen



5.999,-

3.999,-
PC PES 2011

PREORDER

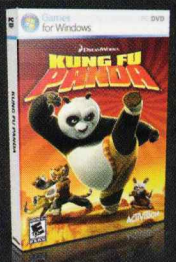


PC Call of Duty Black Ops

~~1.499,-~~ 799.-
PS3 Gran Turismo 5

PREORDER

6.999,-



PC Kung Fu Panda

~~3.999,-~~ 1.999.-
PC Prototype

~~3.699,-~~ 999.-
PC Supreme Commander 2

Akcije traju do trajanja zaliha Cene podlozne promeni

posetite nas na www.computerlandgames.rs

Akcije traju do trajanja zaliha Cene podlozne promeni

Playstation Move
USKORO

4.999,-

Microsoft XBOX Kinect + igra
USKORO
17.999,-

IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

SAVREMENA ADMINISTRACIJA
Beogradska 54 063/377.600

BLACKSHOP
Trg svetog Teodora 37/5, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.r

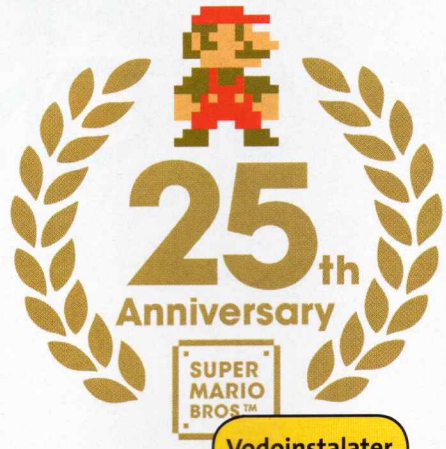
Reč urednika

Radi što boljeg testiranja novopridošlih fudbalskih igara za ovu sezonu, uputili smo se na mesto gde ćemo moći da osetimo pravu atmosferu jednog meča – na stadion. Odabrali smo tamo neku utakmicu na stadionu Partizana i krenuli da hvatamo utiske i poredimo ih s novim verzijama igara FIFA i PES. Kao prvo, prijatno smo se iznenadili što ulaznica košta manje od originala, ali je problem što meč možete doživeti samo jedanput. Posle guranja s Bodirogom, Bjelogrlićem i ostalim vipovcima, smestili smo se na svoje uzano plastično, lako paljivo sedište, gde se uopšte i ne sedi. Stajanje tokom celog meča?! Fotelja kod kuće delovala je toliko primaljivo u tim trenucima... Bacili smo pogled na stadion i uvideli PlayStation reklame: "Gle, gle, možda i nije bila loša ideja da dođemo ovamo." Ipak, nije sve tako sjajno. Morali smo konstatovati da je potrebno vreme za startovanje utakmice drastično duže nego u FIFA ili PES-u. Skoro dva sata je prošlo dok sudija nije dunuo u prokletu pištaljku. Učitavanje na kompu ne traje duže od minute, pa smo za to vreme mogli odigrati 15 partija. Igrači su istrčali na teren, utakmica je konačno počela. Moramo odmah primetiti da nas je kamera razočarala, jer uvek stoji na jednom te istom mestu. Zaboravite na atraktivne švenkove ili kameru otpozadi kada golman ispucava loptu. Takođe nas je začudilo što iznad igrača ne piše njihovo ime: kako ja da znam ko je taj fudbaler? A komentator? Komentator uopšte ne postoji! Sve što se čuje jeste gricanje semenki, glasan zahtev jednog penzionera za promenu taktike i navijanje s juga.

Grafika nije loša, ali nešto brlja s bojom kose...

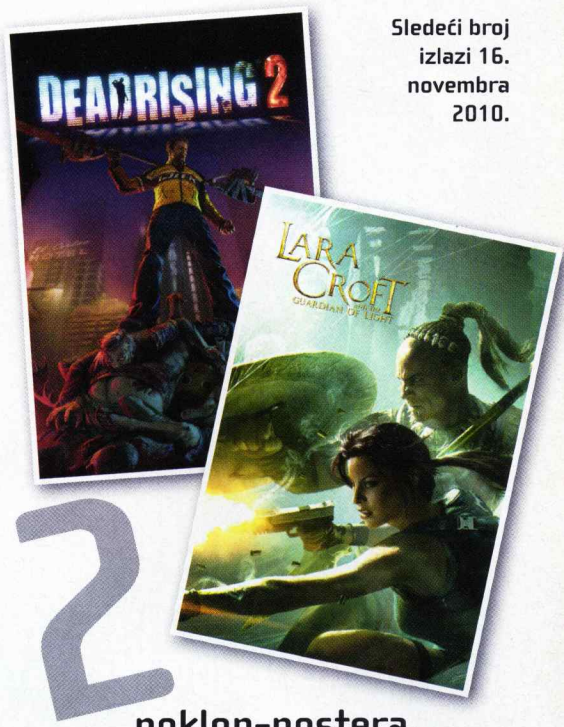
Neko je dao gol?! Gde je, do đavola, sad onaj Replay što ga gasim pod Options? Što se tiče samog gejmpleja, razočarani smo jer je igrač praktično osuđen na meč između dva tima koja, po svemu sudeći, vodi neki prosečan AI. Džaba vi cimate rukom, kad igrači na terenu idu kako se njima sviđa. Poražavajuće. Iako grafika i nije tako loša – pohvalićemo nivo detalja i atmosferske uticaje (ubi nas vetar) – moramo priznati da su fudbalske simulacije na računarima i konzolama mnogo bolji izbor za jednog gejmera. Ako ništa drugo, bar reflektori uvek rade kako treba...

Igor Conić



Vodoinstalater slavi rođendan
Četvrt veka serijala Super Mario
str. 8

Lajkujte nas
Pratite ScreenFun na Facebooku i Twitteru. Čekamo vaše komentare, savete, kritike...
www.facebook.com
www.twitter.com/screenfun



Sledeći broj izlazi 16. novembra 2010.

2 poklon-postera Lara Croft and the Guardian of Light i Dead Rising 2

Preview

4 **James Bond: Blood Stone**
Atraktivne lokacije, još atraktivnije žene i obilje nasilja. Šta još poželeti?
10 **Guild Wars 2**
Još jedan pokušaj da se svrgne WoW sa MMORPG trona, ovaj put možda i uspešan
12 **Kada će stići?**
Raspored izlaženja igara

Special

8 **Rođendan Super Marija**
Redakcija ScreenFuna želi mu sve najbolje i što manje intervencija na instalacijama
52 **Napravite igru pomoću igre**
Domaća pamet izrodila je mapu za StarCroft II nazvanu Call of Ancestors
54 **TOP 10 igara za dvoje**
Najbolji kooperativni naslovi za igru s devojkom

Test

po abecednom redu

38 **Civilization V**
18 **Dead Rising 2**
41 **Elemental: War of Magic**
44 **Enslaved: Odyssey to the West**
22 **F1 2010**
24 **FIFA 11**
28 **Halo Reach**
41 **King Arthur: The Saxons**
46 **King's Bounty: Crossworlds**
36 **Lara Croft and the Guardian of Light**
30 **Lord of the Rings: Aragorn's Quest**
26 **PES 2011**
42 **RUSE**
40 **Shank**
48 **Tom Clancy's H.A.W.X. 2**
35 **Trackmania Wii**
50 **Mini-opisi:** Darksiders PC, Turba, Professor Layton and the Unwound Future, NHL Slapshot, Ferrari Virtual Academy 2010

Hardware

58 **PlayStation Move**
Nintendo Wii dobio opasnu konkurenciju

Fun

60 **Megaposter**
Ala vreme prolazi. Već treći deo Jima Raynora
61 **Svaštara**
Uhvatili smo Gordana Kičića za kratki intervju
62 **Game Over**
Ima li nekog da mu treba horoskop?

F1 2010
Čekamo prve pečeve
str. 22

Još u ScreenFunu

14 **Vesti**
Kataklizma je konačno zakazana!
16 **A sada malo vi**
Delimo PES rekvizite
47 **Sony PSP**
Pošaljite SMS poruku – i čeka vas ova konzolica

pc ps3 360

BLOOD STONE 007™

Atraktivne lokacije, još atraktivnije žene i obilje nasilja. Šta još poželeti?

Mnogi su sa skepsom primili informaciju da je Daniel Craig novi James Bond, ali njegovo se dosadašnje angažovanje na ovom legendarnom filmskom serijalu pokazalo kao pun pogodak. Nevidiljive automobile i razne gluposti koje smo viđali u prethodnim filmovima (neko je pomenuo Die Another Day?) zamenio je povratak u realne okvire, a kritika i publika sjajno su prihvatile Casino Royale, sigurno jedan od najboljih filmova o agentu 007. Ceo ovaj uvod nije bez razloga, jer upravo ovo ostvarenja ima veliki uticaj na izgled sledeće James Bond igre. Blood Stone već na početku ostavlja pozitivan utisak jer nije baziran ni na jednom filmu, već ima originalnu priču. U njoj James Bond s mladom bogatašicom Nicole Hunter pokušava da pronađe Dr. Malcolma Tedwortha, za koga se pretpostavlja da je već mrtav. Na ukupno pet lokacija, koje uključuju Atinu, Istanbul, Monako, Sibir i Bangkok, Bond će se boriti s teroristima predvođenim čovekom koji je poznat jedino po imenu Greco. Autentičnosti i kvalitetu dijaloga sigurno će doprineti i angažovanje glumaca koji su trenutno aktuelni u filmskom serijalu. Daniel Craig pozajmiće glas (i izgled) glavnom junaku, a uz njega je i Judi Dench (koja još od 1995. tumači M). Njima će se pridružiti još i britanska pevačica Joss Stone, nova Bond devojka.

Kako možete pretpostaviti, Bloodstone je akciona igra u kojoj ćete imati desetine protivnika, a s njima se možete obračunavati golim rukama, ali i napucavati ih s distance. Zbog pogleda iz trećeg lica i upotrebe poznatog cover sistema, igra nas nekako najviše podseća na Uncharted, samo što je smeštena u urbano okruženje. Ipak, ukoliko uspete da priđete neprijatelju s leđa i nečujno ga eliminišete, moći ćete da aktivirate Focus Aim sistem. On omogućava da se vreme uspori, a neprija-

Brzi sportski automobili kao zaštitni znak Jamesa Bonda

Megalomanske lokacije

Jaguar je ponovo zaštitni znak Bonda

Ja sam Daniel. Daniel Craig

James Bond u recesiji

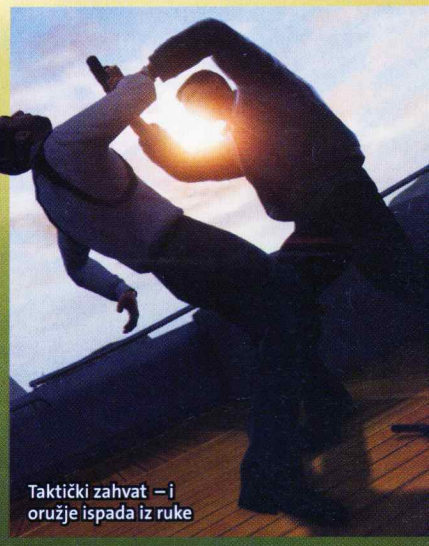
Bez obzira na to što su poslednja dva filma o agentu 007 donela prihode od gotovo 1,2 miljarde dolara (u njih je uloženo manje od trećine ove sume), snimanje 23. Jamesa Bonda prekinuto je na neodređeno vreme jer je matična kuća MGM u velikim finansijskim problemima. Ipak, zahvaljujući reprogramiranju dugova, ta kompanija lagano staje na noge, pa prognoze kažu da će se serijal vratiti u život pre kraja sledeće godine.

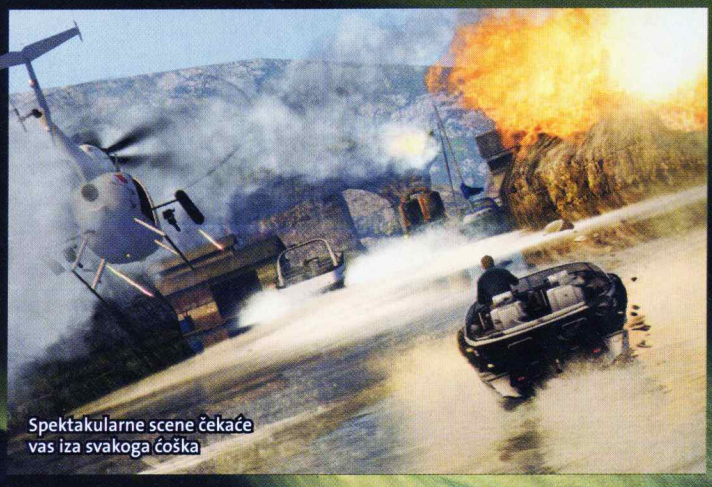
telji jasno obeleže, tako da ih možete ukloniti u deliću sekunde. Da, ovo je osobina koja je očigledno preuzeta iz najnovijeg Splinter Cella, ali je i sjajan način da se igrači motivišu za prikradanje protivnicima. Među gadžetima, koji su sastavni deo svake Bondove misije, ovaj puta dominira smartphone, koji ima mogućnost skeniranja okruženja u potrazi za informacijama i skladištenja dosijea o važnim likovima.

Naravno, budući da iza igre stoji Bizzare, razvojni tim specijalizovan za vožnje, često ćete imati priliku da budete za volanom. Međutim, ovih sekvenci nema previše. Upravljanje automobilima (dosad smo videli Aston Martin DB9 i DB5) na nivou je arkadnih vožnji, na primer, poput Split Seconda. Na njega vas neće podsetiti samo kontrole već i opšti haos na ekranu. Dok jurcate ulicama gradova, moraćete da izbegavate saobraćaj, razne prepreke na putu i detonacije. Deo akcije odvijaće se i po neasfaltiranim putevima i snegu, što pruža dodatni izazov.

Malo ali prijatno iznenađenje jeste to što će Bloodstone posedovati multiplejer komponentu, o kojoj se zasad ne zna mnogo, osim što će podržavati do 16 igrača i neće biti fokusirana na akciju za volanom. "Nema nikakve poente da radimo deathmatch mod, kao u Call of Dutyju, pa ćemo napraviti nešto malo drugačije", kaže Nick Davies, producent igre.

Bloodstone se koristi grafičkim engineom koji je Bizzare Studios već upotrebio za pucačinu The Club, ali koji je u prethodnih nekoliko meseci znatno unapređen. Istanbul, koji je prikazan u najnovijoj demonstraciji, ispunjen je detaljima i deluje vrlo živo jer žitelje možete videti na ulicama. On će, nadamo se, biti samo šlag na torti.


Taktički zahvat – i oružje ispada iz ruke


Spektakularne scene čekaće vas iza svakoga ćoška

Joss Stone

Za mladu britansku pevačicu, rođenu 1987. godine, šira javnost čula je prvi put nakon njenog debitantskog singla "Fell in Love With a Boy", koji je, kao i album "The Soul Sessions", pokupio sjajne kritike, ali i ostvario milionski tiraž. Od 2004. do danas, Joss je prodala čak 11 miliona nosača zvuka, a u poslednjih nekoliko godina okušala se i u nekoliko filmova i TV serija, tako da njeno angažovanje u Bloodstoneu (za koji je uradila i naslovnu numeru "I'll Take It All") i ne predstavlja veliko iznenađenje.

James Bond: Blood Stone

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1–16
TERMIN: 2. novembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Tu su svi elementi za dobru Bond igru, a izgleda i da su složeni kako treba

Tekst: Vladimir Dolapčev

CALL OF DUTY
BLACK OPS
09.11.10
SALLY
NARUČITE SADA
WWW.CALLOFDUTY.COM

"NISMO BILI IMPRESIONIRANI BLACK OPSOM;
BILI SMO ODUVANI!"

OFFICIAL XBOX MAGAZINE

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

TBC XBOX 360 XBOX LIVE PS3 Wii PC DVD ROM treyarch ACTIVISION

© 2010 Activision Publishing, Inc. Activision and Call Of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. '', 'PlayStation', 'PS3' and '' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Wii is a trademark of Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

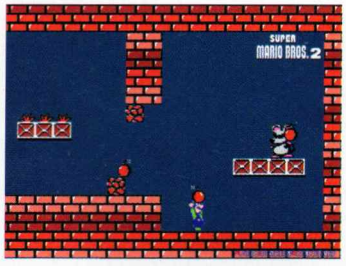
activision.com

25th Anniversary
SUPER MARIO BROS.™

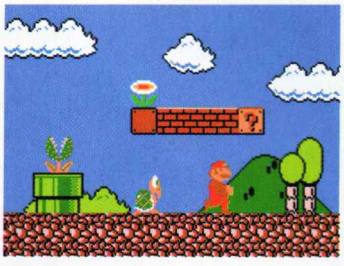
SUPER

Četvrt veka serijala Super Mario

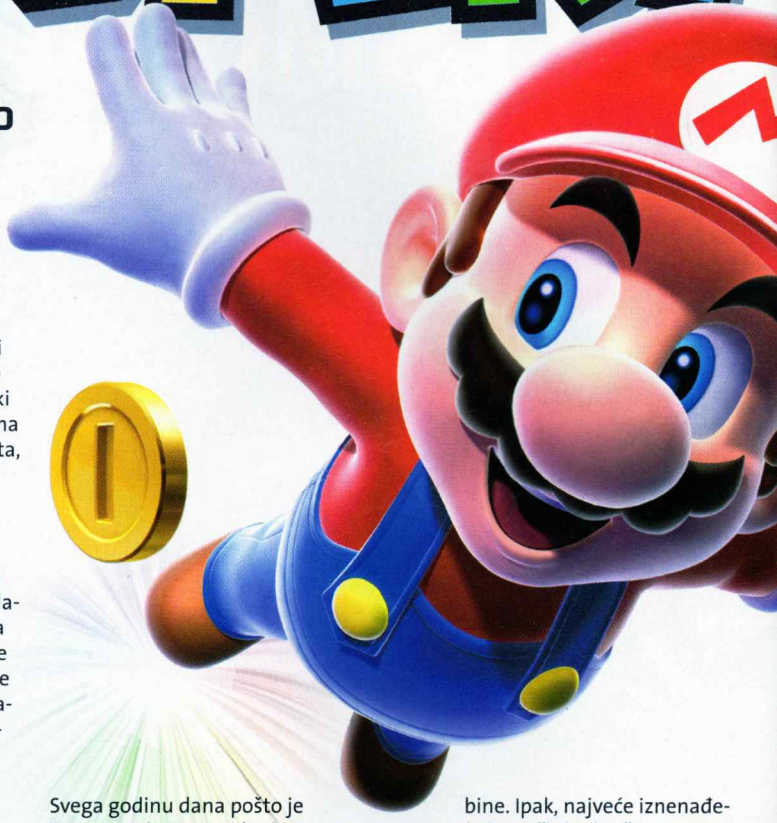
Super Mario Bros.



Super Mario Bros. 2


Super Mario Bros. 2 (japanski)

Sigurno će vam zvučati neverovatno, ali u vreme kada se pojavio Super Mario Bros. igračka industrija bila je na kolenima, pa su mnogi verovali da je gejming vrsta zabave koja se zauvek preselila u istoriju. Japanski Nintendo, dotad poznat po kartama za igru i nekoliko hitova s automata, hrabro je predstavio sopstvenu osmobitnu konzolu – legendarni NES, koji je ubrzo izazvao nepodeljeno oduševljenje širom sveta, možda najviše zahvaljujući prvom Super Mario Brosu. Ono što je za današnje standarde vrlo jednostavna platformska avantura, 1985. bilo je pravo otkrovenje. Akcija se više nije odvijala na jednom statičnom ekranu, kao u Donkey Kongu ili Pacmanu, već su se nivoi skrolovali sleva nadesno, a glavni junak Mario (ili njegov identični blizanac Luigi), u fantastičnom svetu punom interesantnih protivnika – vrabaca, pataka, nindža kornjača... – trebalo je da spase princezu Toadstool (danas je znamo kao Peach) iz ruku poganog Bowsera. Ono što ovo ostvarenje i danas čini zabavnim jeste kombinacija jednostavnog izvođenja i slojevitih nivoa, prepunih skrivenog sadržaja, poput dodatnih života, pečuraka i cvetova koji vas povećavaju, odnosno daju vam moć pucanja. Ovaj večni klasik kasnije je portovan (i ulepšan) za SNES, a u originalnoj formi pojavio se na velikom broju sistema, uključujući tu i Virtual Console za Wii.



Svega godinu dana pošto je Super Mario Bros. pokorio svet, Nintendo izdaje nastavak, ali samo u Japanu! Naime, evropska i američka odeljenja kompanije ocenila su da je Super Mario Bros. 2 bio pretežak i presličan originalu, pa je odlučeno da se ne objavljuje. Iskreni da budemo, to se ispostavilo kao prava odluka jer je igra bila gotovo besmisleno teška. Umesto nje, napravljen je potpuno nov Super Mario Bros. 2, baziran na japanskoj igri Doki Doki Panic. Umnogome se razlikovao od originala. Osim Marija i Luigija, mogli ste voditi još i Toada i princezu Peach, a svi su oni imali različite osobine. Ipak, najveće iznenađenje jeste činjenica što ste protivnike ubijali gađajući ih raznim objektima, najčešće biljkama poput repe, umesto da im prosto skačete po glavi. Oni koje početni šok nije pokolebao mogli su otkriti sjajnu igru, koja će do danas ostati potpun unikat u Mario univerzumu. Super Mario Bros. 2 postigao je ogroman uspeh i prodat je u više od deset miliona primeraka, a neki od njegovih elemenata postali su sastavni deo svih budućih nastavaka.

Treće, poslednje poglavlje serijala na NES-u mnogi smatraju možda i najboljom igrom za ovaj sistem koja se ikada pojavila. Razloge za tako

Tiraži Super Mario igara

1985. Super Mario Bros. **40,23 miliona**

1989. Super Mario Bros. 2 **10 miliona**

1991. Super Mario Bros. 3 **18 miliona**

1992. Super Mario World **20 miliona**

1997. Super Mario 64 **11 miliona**

2002. Super Mario Sunshine **5,5 miliona**

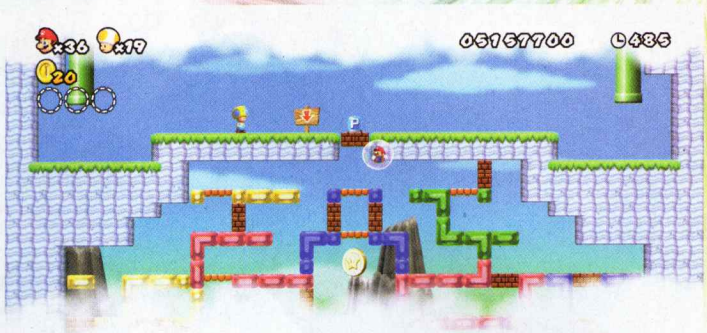
2006. New Super Mario Bros. **18,45 miliona**

2007. Super Mario Galaxy **8,02 miliona**

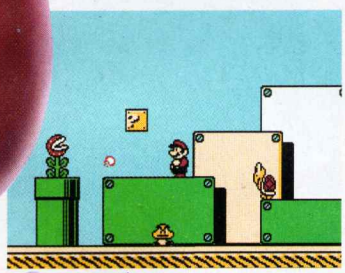
2009. New Super Mario Bros Wii **14,70 miliona**

2010. Super Mario Galaxy 2 **4,09 miliona**

MARIO™



New Super Mario Bros. Wii



Super Mario Bros. 3

Super Mario World

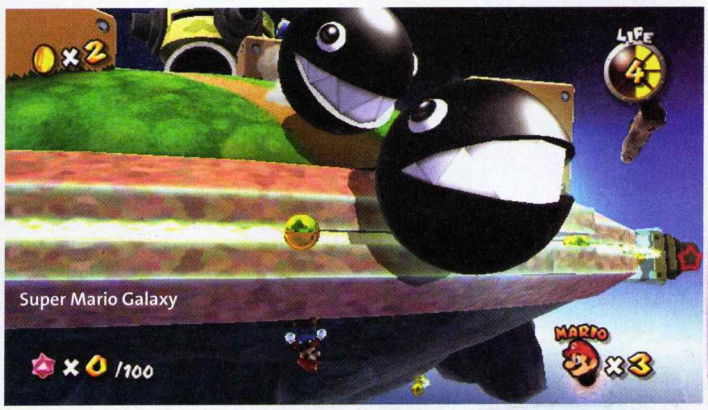
Super Mario 64

nešto nije teško pronaći jer je originalni koncept koji je predstavio Super Mario Bros. dodatno proširen. Nivoi su bili mnogo veći, brojniji i raznovrsniji, a rastao je i broj Mariovih sposobnosti. Tako se on sada mogao pretvoriti u rakuna, žabu, ili čak Eskima. Osnovno izvođenje ostalo je gotovo isto, dok je grafička podloga izvlačila sve što je mogla iz osmobitnog hardvera, baš kao i nezaboravne muzičke teme.

Ako je Super Mario Bros. ubedio ljude da nabave NES, može se reći da je Super Mario World uradio isto za SNES, toliko da ovu igru mnogi smatraju vrhuncem serijala. To je svakako veliki uspeh za naslov čiji je rok izrade bio vrlo kratak, jer se ona morala pojaviti s premijerom konzole. Sedam svetova i čak 72 nivoa činili su ovaj nastavak najdužim do sada, a Mario je dobio i pomoćnika – simpatičnog dinosaurusa Yoshija, koji će mnogima postati omiljeni junak. Interesantno, bila je to ujedno i poslednja "prava" Super Mario avantura za Nintendovu šesnaestobitnu konzolu, a novi nastavak stigao je tek 1996. za upravo predstavljeni Nintendo 64. Prelazak u treću dimenziju izveden je bez greške, tako da serijal nije izgubio ništa od svog šarma. Naprotiv, Super Mario 64 održao je pravu lekciju konkurentima s PlayStation konzole, tad dominantne. Prelepo okruženje omogućilo je igračima da se još više užive u Mario univerzum.

Sledeća igra u seriji, međutim, nija bila te sreće. Nakon NES-a, svaka naredna Nintendova konzola prodavala se sve slabije, što je kulminiralo GameCubeom. Njegovoj popularnosti sigurno nije doprineo Super Mario Sunshine, koji se, uz Super Mario Bros. 2, može smatrati i najčudnijim delom sage. Avantura se ovaj put u potpunosti dešavala na tropskom ostrvu, a Mario je na svojim leđima nosio FLUDD, nešto što je najlakše opisati kao vodenu prskalicu, koja mu je postala neophodna za završavanje svih misija. Sam gejmplej preuzeo je dosta elemenata iz Super Marija 64, ali nedovoljno da privuče

Super Mario Sunshine



Super Mario Galaxy

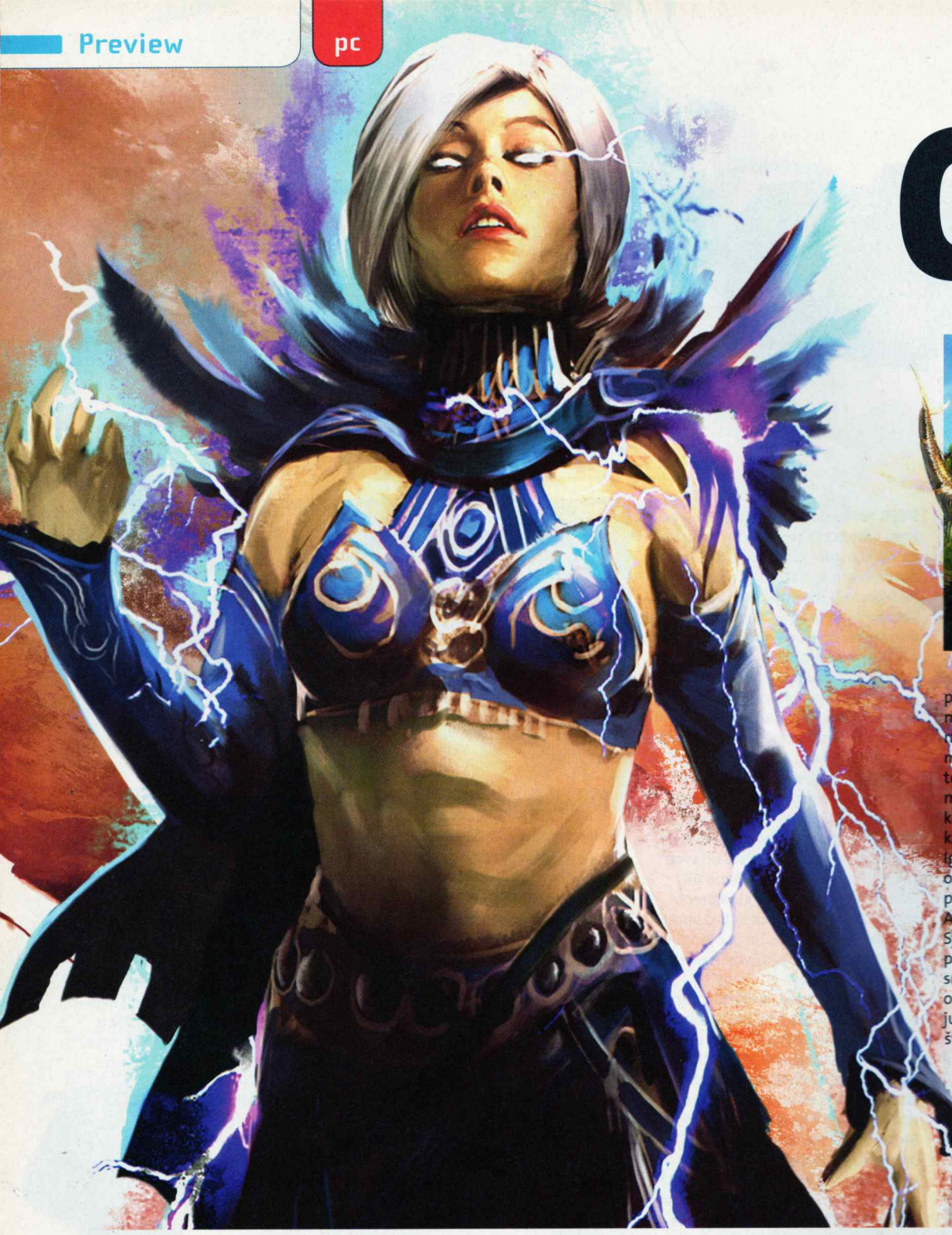
više od "svega" pet i po miliona kupaca.

New Super Mario Bros. za Nintendo DS bio je potpuno druga priča. Povratak u 2D vode posle dugog niza godina pokazao se kao pun pogodak. Vešto kombinujući dobro poznate elemente i dodajući im dašak svežine, New Super Mario Bros. podsetio je igrače zašto su uopšte zavoleli ovaj serijal. Tri godine kasnije, Nintendo je izdao nastavak za Wii, primenjujući isti recept uz određene promene, među kojima je daleko najznačajniji multiplejer režim za čak četiri igrača. Tvorac serijala Shigeru Miyamoto stvorio je na desetine novih, vrlo izazovnih nivoa, koji će namučiti i iskusne igrače, dok ostali na raspolaganju imaju super guide, koji, ukoliko to želite, može završiti nivo umesto vas.

Najnoviji deo serijala predstavljaju dve Super Mario Galaxy igre za Wii, s kojima ste sigurno već dobro upoznati. Klasični nivoi zamenjeni su planetama, na koje Mario putuje da bi pronašao Power Stars i otvorio nove svetove. Najveći kvaliteti ovih ostvarenja sigurno su impresivno korišćenje nunchuka i Wiimotea te raznovrstan gejmplej, koji ne prestaje da oduševljava do samog kraja avanture. Oba dela sage Galaxy naišla su na sjajan prijem kod igrača, pa nam nije preostalo ništa drugo nego da ih častimo čistim peticama.

Super Mario Galaxy 2

GUI



Ako ne mogu da platim gas, neću ga ni koristiti

Pa nek, neka padaju ćuskije...

Konačno malo svežih informacija o nastavku veoma popularnog MMORPG-a Guild Wars. Malo ljudi zna da iza igre Guild Wars stoji tim ljudi koji je radio u Blizzardu na World of Warcraftu. Međutim, odvojili su se smatrajući da pravi MMORPG ne treba da ima mesečnu pretplatu. Takva logika delom je zaslužna za veliku popularnost ovog naslova.

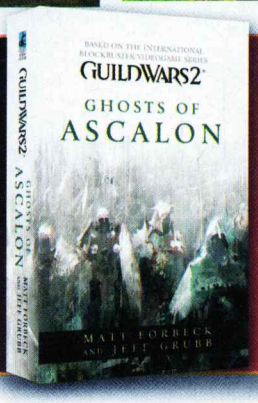
Novi Guild Wars vodi nas nekih 250 godina u budućnost. Zemlja Tyria je u opasnosti, pa se ponovo ukazala potreba za herojima. Ovaj put su zmajevi glavni negativci, koji su se probudili i usput digli ogromne armije neživih. Rase zemlje Tyria moraće da shvate da samo zajedno mogu pobediti zajedničkog neprijatelja a vi kao heroj treba da im pomognete u tome. To znači da nema klasične podele na dobre i zle rase, kao u većini MMORPG naslova.

Igrač na početku može birati jednu od pet ponuđenih rasa. Osim četiri poznate rase (Ljudi, Charr, Norn i Asura), tu je i nova, mlada rasa – Sylvari. Oni su bića usko povezana s prirodom, još u potpunosti nesvesna odnosa s drugim rasama i sveta oko sebe. Jedini cilj im je da sačuvaju svoje okruženje od totalnog uništenja. Svaka rasa ima svoje prednosti i specijalne veštine, na primer, ljudi se mogu obratiti za pomoć jednom od svojih šest božanstava, Sylvari koriste prirodu u borbi s neprijateljem, Norn se mogu pretvoriti u medveda ili snežnog leoparda, a Asura koriste goleme i borbene oklope u okršajima s protivnicima. Guild Wars 2 imaće jaku pozadinsku priču, koja će se razvijati u igri. Ovo znači da bi svet trebalo da se menja zajedno s vama. Primera radi, možete naići na zamak koji napadaju kentauri, a moguće je da su ga već zauzeli, te se od vas očekuje da ga oslobodite. Ili, na primer, prolazite istim putem deset puta, a jedanaesti put možda ćete naleteti na trgovački karavan, koji će vas zamoliti za pratnju.

Novi sistem igranja kombinuje elemente instanci i otvoreni svet kako bi se ostvario što bolji MMORPG doživljaj. Igra promoviše grupisanje igrača, i to uz pomoć potpuno novog sistema zadataka. Svaki igrač

LD WARS 2

Još jedan pokušaj da se svrgne WoW sa MMORPG trona – ovaj put možda i uspešan



Knjiga za fanove: Duhovi Ascalona

Dvesta pedeset godina pre dešavanja u igri, zlo je počelo da hara Ascalonom. Da bi se odbranio od zveri koje su harale ovom zemljom, kralj Adelbern prizvao je u pomoć magiju Foefire, koja je delovala na protivnike, ali je razorila i sve ostale. Čitajte u knjizi Ghosts of Ascalon šta se desilo s ljudima.

koji učestvuje u izvršavanju zadatka, bilo da je grupisan ili ne, dobija deo iskustvenih poena i odgovarajuću nagradu. Pored toga, oživljavanje poginulih igrača nije više rezervisano samo za klase koje mogu da leče, već su sad svi igrači u stanju da oživljavaju saborce. Ipak, sve to ne znači da u igri neće biti mesta za soliste (mada se postavlja pitanje zašto onda igraju MMORPG, a ne neki obični RPG), pošto je igru moguće igrati i potpuno solo, uz pomoć unajmljenog pomoćnika ili dodatnih ekstra buffova.

Glavna novina u igri jeste novi sistem veština kojima se koristite u borbi, što direktno zavisi od oružja koje držite u kombinaciji sa izabranom klasom. Primera radi, ako kao elementalist držite štap, vaše veštine biće orijentisane na borbu na daljinu, a ukoliko držite skeptar, napadi će biti srednjeg dometa. Ili, na primer, ako uzmete kamen u ruku, kao ratnik ćete moći da gađate protivnika, ali ćete kao elementalist moći da ga bacite uvis i pretvorite u meteor.

Kako je napomenuto ranije, novina su svakako i podvodne teritorije, koje bi trebalo da otvore potpuno novu perspektivu u igranju. Dosad ste uvek imali problem, jer kad zaronite, vaš junak ubrzo ostane bez daha, pa ako ne vreme ne isplivate, udavite se. Guild Wars 2 omogućavaće vam da lagano i natenane istražujete čudesni podvodni svet. I PvP je preživeo manje izmene, tako da sada, pored klasičnih timskih okršaja, postoje i oni između svetova (servera), koji bi trebalo da predstavljaju masovne instancirane borbe između više desetina igrača s obe strane.

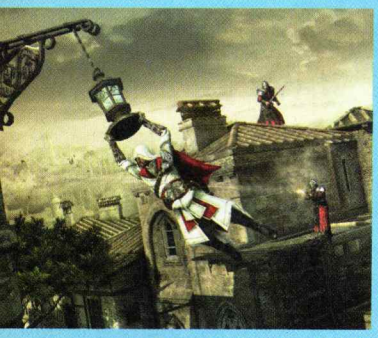
Sve u svemu, Guild Wars na papiru deluje odlično, ali to nije ni prva ni poslednja igra koja je u najavi delovala kao hit, a koja je ubrzo nakon pojavljivanja utonula u zaborav. Nažalost, moraćemo još sačekati da bismo videli koliko će nas Guild Wars 2 oduševiti.

Guild Wars 2

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: NCsoft
BROJ IGRAČA: MMO TERMIN: 2011.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Guild Wars 2 spaja proverenu formulu poznatih MMORPG naslova i prvog dela, dodajući tome pregršt novina, koje će svakako obogatiti igračko iskustvo

Kada će stići...



Assassin's Creed: Brotherhood

PC verziju igre čekaćemo mnogo duže, sve do 26. marta naredne godine

Battlefield 1943

Mesecima se EA ne izjašnjava o datumu izlaska igre, što pojačava glasine da se ona neće ni pojaviti na PC-ju

Duke Nukem Forever

Još ništa nije zvanično, ali postoje informacije da će do kraja godine izaći i demo verzija igre

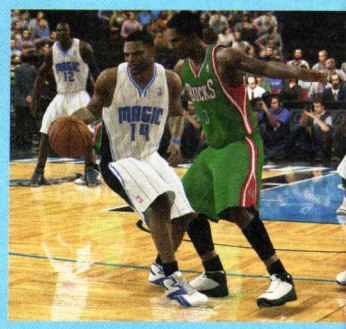
Fable III

Iako je najavljeno da će se PC i Xbox 360 verzije pojaviti istovremeno, Fable III na računare ipak neće stići do kraja ove godine

Assassin's Creed: Brotherhood	akcija	16. novembar 2010.	pc ps3 360
Aliens: Colonial Marines	akcija	2010.	pc ps3 360 nds
Alice: Madness Returns	akcija	četvrti kvartal 2011.	pc ps3 360
Batman: Arkham City	arkadna avantura	treći kvartal 2011.	pc ps3 360
Brink	RPG akcija	proleće 2011.	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	2010.	pc
Bulletstorm	shooter	22. februar 2011.	pc ps3 360
Call of Duty: Black Ops	akcija	9. novembar	pc ps3 360 wii nds
Colin McRae: Dirt 3	vožnja	2011.	pc ps3 360
Crysis 2	shooter	22. mart 2011.	pc ps3 360
Conduit 2	shooter	prvi kvartal 2011.	wii
DJ Hero 2	muzička	19. oktobar 2010.	ps3 360 wii
Disney: Epic Mickey	arkadna avantura	26. novembar 2010.	wii
Dead Space 2	akcija	25. januar 2011.	pc ps3 360
Diablo III	RPG	2011.	pc
Deus Ex: Human Revolution	akcioni RPG	februar 2011.	pc ps3 360
Donkey Kong Country Returns	platforma	21. novembar 2010.	wii
Duke Nukem Forever	shooter	1. februar 2011.	pc ps3 360
EA Sports Active 2	fitnes	16. novembar 2010.	ps3 360 wii
Fable III	RPG	26. oktobar 2010.	pc ps3 360
Fallout New Vegas	RPG	19. oktobar 2010.	pc ps3 360
FEAR 3	akcija	prvi kvartal 2011.	pc ps3 360
Final Fantasy XIV	MMORPG	30. septembar 2010.	pc ps3
God of War: Ghost of Sparta	akcija	2. novembar 2010.	psp
Gears of War 3	shooter	treći kvartal 2011.	360
Gothic 4: Arcania	RPG	12. oktobar 2010.	pc ps3 360
Ghost Recon: Future Soldier	shooter	prvi kvartal 2011.	pc ps3 360 wii psp nds
Gran Turismo 5	vožnja	3. novembar 2010.	ps3
Homefront	shooter	mart 2011.	pc ps3 360
Infamous 2	akcija	2011.	ps3
I am Alive	akcija	2011.	pc ps3 360 wii
Killzone 3	akcija	28. februar 2011.	ps3
Little Big Planet 2	platforma	januar 2011.	ps3
Marvel vs Capcom 3: Fate of Two World	borilačka	proleće 2011.	ps3 360
Max Payne 3	akcija	2011.	pc ps3 360
Medal of Honor	shooter	12. oktobar 2010.	pc ps3 360
Mortal Kombat	borilačka	leto 2011.	ps3 360
NBA 2K11	sportska	5. oktobar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp
NBA Elite 11	sportska	2011.	ps3 360
Nail'd	vožnja	19. oktobar 2010.	pc ps3 360
Need for Speed: Shift 2	vožnja	prvi kvartal 2011.	pc ps3 360
Need for Speed: Hot Pursuit	vožnja	16. novembar 2010.	pc ps3 360 wii
Rage	shooter	13. septembar 2011.	pc ps3 360
Red Faction: Armageddon	akcija	maj 2011.	pc ps3 360
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	24. septembar 2010.	pc ps3 360
Rock Band 3	muzička	26. oktobar 2010.	ps3 360 wii nds
Ride to Hell	akcija	2011.	pc ps3 360
SOCOM: Special Forces	akcija	prvi kvartal 2011.	ps3
Star Wars: The Force Unleashed II	akcija	26. oktobar 2010.	pc ps3 360 wii nds
Street Fighter X Tekken	borilačka	2011.	ps3 360
Torchlight II	akcioni RPG	proleće 2011.	pc
Twisted Metal	akcija	5. april 2011.	ps3
True Crime: Hong Kong	akcija	9. februar 2011.	pc ps3 360
Test Drive Unlimited 2	vožnja	prvi kvartal 2011.	pc ps3 360
The Sims 3	simulacija	26. oktobar 2010.	pc ps3 360 wii nds
The Agency	MMO	12. decembar 2010.	pc
The Legend of Zelda: Skyward Sword	avantura	2011.	wii
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	akcija	16. novembar 2010.	pc wii
WoW: Cataclysm	MMORPG	7. decembar 2010.	pc

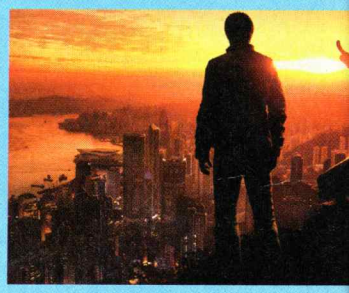
Gears of War III

Microsoft je prvo pompezno najavio igru za 5. april, pa ju je onda, ipak, odložio za jesen



NBA Elite 11

Reakcija igrača na demo bila je toliko loša da je EA Sports odlučio da odloži igru za narednu godinu



True Crime: Hong Kong

Autori kažu da su imali mnogo kreativne slobode prilikom pravljenja Hong Konga

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

PC verzija odložena je u poslednji čas, ali budući da igra dolazi iz Ubisofta, to nas i ne čudi

BRAVO.rs

BRAVO Sport

BRAVO Sport

SVAKOG DRUGOG ČETVRTKA ZA 39 DIN

(No.1 MAGAZIN!)

BOJKOT ZA MEDALJU

Posle otvorenog beta testa, Medal of Honor se ovih dana konačno našao u prodaji. Ipak, Electronic Arts u međuvremenu se našao u nebranom grožđu jer je američka vojska objavila da neće kupovati ovaj naslov i nuditi ga svojim oružanim snagama. Razlog za to jeste mogućnost da se u ovoj igri okušate kao taliban.

FAJTERI SAMO NA KONZOLAMA

U Capcomu ističu da su zadovoljni prodajom PC verzije Street Fightera, ali problem vide u tome što je ilegalnih preuzimanja bilo vrlo mnogo. Sve je to dovelo do odluke da se Super Street Fighter IV zasad ne objavljuje za Windows. Ne sumnjamo da je piraterija veliki problem za izdavače, ali je alarmantno što posledice toga uvek osećaju samo korisnici PC-ja. Capcom kao da je zaboravio da se piratski naslovi za Xbox 360 pojavljuju i po nekoliko nedelja pre nego što se nađu prodaji.

TAČNA FORMULA

Da nije neverovatne količine bagova, F1 2010 sigurno bi prošao još bolje na našem testu. Uništavanje snimljene pozicije, AI koji uopšte ne ide u pitstop ili ničim neizazvano pucanje pneumatika – samo su neki od najčešćih problema na koje ukazuju igrači. Codemasters je najavio da se u toj kompaniji već radi na zakrpi koja će ispraviti najkrupnije probleme. Sada jedino ostaje pitanje kada će se patch pojaviti, ali ne verujemo da će to biti pre novembra.

NOVI TEKKEN

Tekken Tag Tournament bio je jedna od prvih igara objavljenih za PlayStation 2, a njegov nastavak pojaviće se sledećeg leta, i to prvo u Japanu. TTT 2 imaće istovetan kontrolni sistem kao original, što podrazumeva pet akcijskih tastera, od kojih jedan služi za izmenu likova. Namco ističe da će se igra koristiti unapređenim Tekken 6 engineom, optimizovanim za prikazivanje do četiri lika na ekranu.

POČINJE OD

WoW: Cataclysm stiže 7. decembra

Najnovija ekspanzija najpopularnijeg MMO univerzuma naći će se u prodaji 7. decembra. Ova informacija prvo je potekla sa poznatih WoW blogova, čiji su autori među patchevima za beta verziju Cataclysma naišli na informaciju da deveta sezona PvP takmičenja kreće 14. decembra. Budući da je jedan od Blizzardovih zaposlenih prethodno izjavio da PvP počinje nedelju dana nakon izlaska igre, nije bilo teško izračunati da će se Cataclysm pojaviti 7. decembra. Nekoliko dana kasnije, Blizzard je samo potvrdio ovu informaciju. Ovo, treće po redu proširenje WoW univerzuma uključuje dve nove rase (Gobline za Hordu i Worgene za Alijansu), nove i osvežene zone, nove misije i tamnice, kao i upravljačke mehanizme.

TEMPLARSKI POHODI

Najnovija akciona avantura Kalypso Medije dešava se za vreme krstaških ratova, a u njoj imate ulogu mladog francuskog templara. O priči se zasad ne zna mnogo, ali je sigurno da ćete biti u prilici da istražujete nekoliko istorijskih oblasti širom Evrope. The First Templar sigurno će se najviše dopasti ljubiteljima hack-n'-slash avantura, jer je borba u ovom ostvarenju izuzetno bitna, o čemu svedoče i kompleksne kombo serije. Interesantno, ovo ostvarenje namenjeno je isključivo kooperativnom igranju, a u slučaju da postoji samo jedan igrač, onog drugog zamenjuje AI. Blagi RPG elementi izraženi su preko mogućnosti unapređenja veštine likova, klasičnog skill drveta. Osim PC verzije, priprema se i port za Xbox 360 za februar.

BROJAVANJE

DRUGAČIJI DEVIL MAY CRY

Na pres-konferenciji na TGS-u, Capcom je potvrdio glasinu da se radi na petoj Devil May Cry igri, za šta će ovaj put biti angažovan Ninja Theory, poznat po Heavenly Swordu. Treba, ipak, reći da ovo nije klasičan nastavak, jer priča kreće iz početka, iako potpuno redizajnirani Dante ostaje glavni junak. Prve reakcije na objavljene skrinšotove vrlo su loše, pa se pitamo šta će reći Capcom. Kako se vam čini? Ostavite utiske na forumu.

PRVI ŠOTOVI ZA TREĆI OTPOR

Resistance i njegov prvi nastavak (Resistance 2) spadaju među najbolje ekskluzivne igre za PlayStation 3, pa treći deo u serijalu ne predstavlja neko posebno iznenađenje. Radnja se dešava nakon završetka prethodnika, u trenutku kada je vanzemaljska rasa Chimera uspeva da savlada ljudsku populaciju. U ulozi novog junaka Josepha Capellija, imaćete priliku da se borite na ulicama velikih gradova, poput Njujorka ili Sent Luisa. Prvi skrinšotovi procurili su na internet, i izgledaju zaista odlično. Za grafiku, dakle, ne moramo brinuti, preostaje jedino da vidimo što će Insomniac Games uraditi povodom gejmpleja.

A sada malo vi...

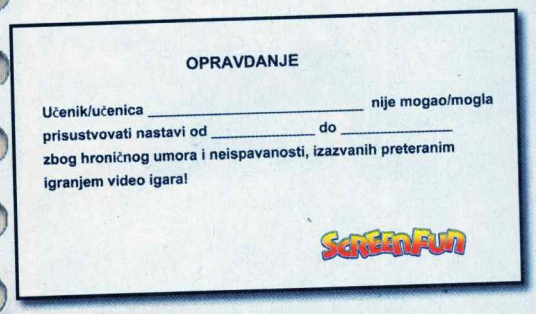
Pismo meseca

Opravdanje

Deiiiiisi, ScreenFune! Imam jedno pitanje: mogu li dobiti opravdanje za školu jer sam tri dana bez prestanka igrao PES 10?

David Milošev

ScreenFun: *Dragi Davide, opravdanje uglavnom izdajemo za igranje novih igara. Šta će reći nastavnica na to što igraš prošlogodišnju igru? To ti je kao da učiš iz zastarele knjige s Titom na naslovnoj. U svakom slučaju, eto ti opravdanja, pa ga sam popuni po potrebi, ali ga nemoj zloupotrebljavati.*



Verbatim ti poklanja USB disk od 4 GB

Pozadina

Molio bih vas da zamenite bekgraund kojim se koristite za Pisma, jer umalo da postanem jedinac pošto sam pomislio da mi je sestra prosula nešto na SF.

Mick

ScreenFun: *Nažalost, nismo u mogućnosti da promenimo pozadinu jer, zapravo, nije reč o pozadini, već o pravim flekama kafe. Da bismo odgvorili na vaša pisma, potrebna nam je tona kafe, ali i pored toga zaspimo na stolu, izbalavimo tastaturu i rukom prevrnemo šolju.*

Jutarnja gimnastika

Pozdrav, Screenfune! Čitam vas od 18. broja – i najbolji ste. Ali da pređem na pitanja. Jutros u 7.20, kad mi je mama izašla iz kuće, jurnuo sam na kompjuter, a sve je išlo lepo dok nisam upalio GArenu. Kada sam ukucao password i username, pokušao sam da se se ulogujem, ali sam posle nekog vremena dobio poruku "connect to server failed". Skinuo sam GArenu na više mesta, ali svaki put isto. Nisam jedini. To se dogodilo svim mojim drugovima. Molim vas, pomozite.

Nebojša

ScreenFun: *"Mama, već ideš na posao? Mislio sam da ćemo se družiti celo prepodne, sve dok ne odem u školu. Šta ću sad? Jadan ja. Uh. Uh." Nebojša, barabo jedna, majka ti nije stala ni na prvi stepenik, a ti si se već zakucao za komp. E, nek ti nije radila GArena. To ti je za kaznu. Ionako su serveri bili trenutno u nokautu.*

Uvaljivanje

Pozzz svima. Imao sam ATI Radeon HD 4650 i rešio da kupim od drugovog ortaka NVIDA GeForce GTS 250. Pošto nisam imao dovoljno keša da je kupim, prodao sam svoju. I kad sam skupio keš i napokon je kupio, desilo se nešto – piiiiiiiip. Grafička je izgorela kad sam je ubacio u matičnu ploču. Sada igram Marija na GeForce Mx440, maksimalna rezolucija, sve na najjače. Malo koči, al' ne smeta mi. Ima li neka igra malo manje zahtevna od Marija, plašim se da ću sprženi i ovu? :) Ostanite kul.

@J@G 931

ScreenFun: *Super ti je taj drug. Baš lepo ume da se druži. Uvalio ti je neki krš, i sad zadovoljno trlja trke, dok ti otvaraš prozore da izađe crni dim iz kućišta. Što se tiče izbora igara za tvoju aždaju od grafičke kartice, jesi li probao Tetris? To nije tako zahtevna igra, pa će ti se grafička već nekako izboriti s njom. A i ako bude radilo sporo, taman češ imati vremena da razmisliš gde češ smestiti puzlu. Šalu na stranu, igraj, na primer, originalni Deus Ex.*

Labdarúgás

Jedno pitanje: Imam kopiju FIFA 11 za Xbox, ali nema engleskog jezika za biranje na početku – tu su samo nemački, mađarski i italijanski... Isto je i s komentatorom. Je li isto i s originalnom igrom?

Jovan

ScreenFun: *Jovane, care, ti si naš idol. Tvoje pitanje je zaista veličanstveno u svakom pogledu. Već te zamišljamo kako sediš za konzolom, a na televiziji ide FIFA s mađarskim komentatorom. Nemaš pojma šta se dešava. Ali gledaj to s pozitivne strane. Iskoristi priliku i nauči novi jezik. Eto, na primer, reč u naslovu ovog pisma znači fudbal na mađarskom.*

Kafaklizmičan

Zdravo, Screenfune! Znate i sami da ste najbolji, pa zato neću da smaram. Hteo bih da vam postavim nekoliko pitanja:

1. Kad tačno izlazi WoW Cataclism?
2. Čuo sam da se Blizzard nakupio para i da se WoW neće više plaćati. Je li to istina?
3. Pošto igram na privatnom serveru, možete li mi reći koji je najbolji privatni server i koji najviše liči na original WoW?

Bobo

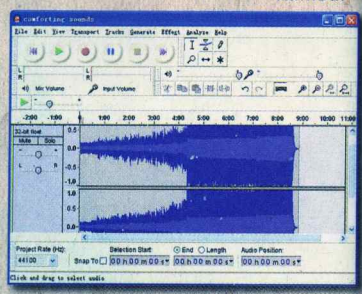
ScreenFun:
Znamo jednog Bobu, ali on je DJ.
1. WoW: Cataclysm izlazi 7. decembra. Jeij!
2. Da, Blizzard, kao i svaka druga kapitalistički nastrojena kompanija, ne želi baš previše da zarađuje, pa se zadovoljava trenutnim uspehom i profitom. Stoga su rešili da ne naplaćuju više pretplatu i da taj novac prepuste konkurenciji. I to nije sve, Blizzard je rešio da celokupan kapital uloži u Srbiji, i to tako što će izgraditi fabriku papuča. To im je bio cilj kada su krenuli da razvijaju World of Warcraft.
3. Ne smemo da diramo u privatnost.

Pretnje i smetnje

Pozdrav redakciji. Samo da vam kažem da ste najbolji i carevi. Ne objavite li mi pismo, odseći ću vam meso s trtice, politi oči vrelim uljem, sipati varikinu u uši, ulogovati se na vaš profil od Fejsa i lajkovati Jelenu Karleušu. :) Elem, moja dva pitanja su sledeća:

1. Ima li neki muzički program (besplatni ili ne, svejedno) koji uspešno odstranjuje glas, tj. vokal iz pesme, tako da ostane samo muzika?
2. Hoće li biti neki novi Stalker, ili bar neka ekspanzija? Igra razvaljuje, ali je sadržaj u Call of Pripyat nekako nikakav, slab. Eh, tako, odo' ja, imam bubrege za večeru...:)

Kanibal



ScreenFun: *Džabe nam pretiš. Već smo lajkovali Jelenu Karleušu.*
1. Ako želiš da ukloniš glas iz pesme, najbolje bi bilo da se koristiš programom Audacity. Ti to hoćeš da skineš glas JK i staviš Cecin?
2. Ma kakve ekspanzije. Stiže nama STALKER 2. Ali tek 2012. godine.

MobiTech

Gde ste, družino gejmerska, šta ima? Šta se radi? Čuo sam da onaj Igor Conić uređuje i časopis MobiTech i da tamo odgovara na pitanja o mobilnim telefonima. Je li to tačno?

ScreenFun: *Taj Igor nema pametnija posla nego da odgovara na pitanja. Jeste, on uređuje i magazin o mobilnim telefonim MobiTech. Voli čovek da telefonira, pa misli da zna i da uređuje novine o telefonima. Ih!*

Padanje

Dragi Screenfune, imam jedno važno pitanje: hoću li pasti razred? Razlog za ovakvo pitanje je prost: dobio sam Starcraft 2!

Exodus

ScreenFun: Hoćeš, pašćeš. Dvaput.

Suspendovan

Zdravo, ScreenFune! Da vam se javim, kad već imam vremena na pretek, pošto sam suspendovan s faksa. :(Igrao sam WarCraft 3 preko wirelessa u amfiteatru i profa me je uhvatio. Dobio sam šestomesečnu suspenziju, da ne pominjem stanje u kući. Ne znam šta da radim. Veliki pozdrav za vas, nastavite da opisujete neke dobre igre i hardweare jer ću narednih šest meseci samo to i čitati. :(

DarknessWithin

ScreenFun: *A što te je profesor suspendovao? Pobedio si ga u DotA? Sujetni ti profesori... Elem, idi ti njemu, objasni mu kako se pravi Mithril Hammer i malo neku taktiku, pa ćeš videti kako će te zavoleti.*

Baci mamu iz voza

Zdravo, ScreenFune, pišem vam prvi put s dobrim razlozima:
1. Mama je pravila veliko spremanje i bacila mi je sve od 18. do 65. broja ScreenFuna. Da krenem ponovo da ih skupljam?
2. Postoji li neka igra koja je kao NFS, ali da su u pitanju motori, a ne automobili? Stefan Stajić

ScreenFun: *1. Tvoja mama prepoznala je pravu vrednost magazina, pa ga je odložila tamo gde mu je mesto. Šta drugo da radiš osim da poneseš njene primerke "Lepote i zdravlja" na roštilj.*
2. Ako hoćeš da voziš motore u stilu NFS, nabavi MotoGP 08 i igraj u arkadnom modu.

Kredo ubice

Pozdrav, carevi! Šta ima? Kako podnosite ovu interesantnu klimu? Imam tri pitanja za vas...
1. Ima li neka grafička do 250 evra s kojom mogu igrati Assasins Creed 2 na High?
2. Jesu li 2 GB RAM-a dovoljna?

Seljak iz Žarkova

ScreenFun: *Malo nam se kruna nakrivila od vetra, ali smo inače okej.*
1. GeForce GTX460 sa 1 GB memorije više je nego dovoljan da potera AC2 na High.
2. Dovoljna su 2 GB. Naravno, memorije nikad na odmet.

PS2 2 PS3

Ćao, da ne smaram, postaviću samo jedno pitanje jer prvi put pišem. Intresuje me mogu li se igre sa PS2 igrati na PS3? Imam PS3 od 40 GB. Jedni kažu da se mogu igrati, drugi tvrde da to nije moguće, da ih samo konzola od 60 GB može portovati. Neki, opet, kažu da treba samo apdejt softvera, pa sam sad u dilemi i treba mi objašnjenje.

Dante

ScreenFun: *Samo stari modeli PlayStationa 3 s hard-diskom od 20 i 60 GB mogu pokrenuti PS2 igre jer imaju hardversku podršku. Kasniji modeli od takođe 60 i 80 GB imaju softversku emulaciju. Tvoja verzija konzole sa 40 GB ne pokreće PS2 igre.*

Stara muzika

Ćao, Sfune! Bežim sa časova muzičkog u igraonicu jer me ne zanima što profa pjeva pjesme one staračke, koje me ne interesuju. Ako mi majka vidi neopravdane, pozdraviću se sa PS3 i PC za sva vremena. Dajte neki predlog kako da zavolim staru muziku?

Anto

ScreenFun: *Vidimo da si i ti zreo za ono opravdanje. Što se tiče stare muzike, nema načina da je zavoliš. Oteraj matorca u penziju, ali pazi da umesto njega ne dovedu Seku, Jecu, Vendi i Kendi.*

Ekrem

Zzzz, ScreenFune. Nemam pitanja, imam samo jedan zahtev. Može li Ekrem Jevrić da bude glavni negativac u GTA 5?

johnny boy

ScreenFun: *Nažalost, Ekrem neće moći da buge glavni negativac u GTA 5 jer se za njega radi specijalna igra: Guitar Hero: Ekrem – The Boss of Big Apple.*

Apel

Pozdrav najboljem časopisu u univerzumu. U ime šire igračke populacije Balkana, zamolio bih vas da pokušate izmoliti vladu da se sledeći sajam E3 održi u Beogradu, ili bar GamesCom. Molim vas. Strašno bih želeo da jednom doživim tu atmosferu :D. Mislim da bi im to dobrodošlo za razvoj turizma! Hvala na razumijevanju i vremenu koje ste odvojili da pročitate ovo pismo, a zaista bismo voljeli da bar probate. Od šire publike... za vas !!! :)

ScreenFun: *Dragi Borise, poštovani Mirko i ostali uvaženi članovi vlade. U ime ScreenFuna, pozivamo vas da vojim autoritetom utičete na to da se organizuje sajam video igara u Beogradu. Ako uvažite ovaj naš apel, vodićemo vas na pljesku.*
P. S. Najbolje su kod Đoke, blizu Hale 3.

Iz Crnu Goru

Dobar dan, draga redakcijo ScreenFuna. Kako je tamo u Srbiji? Ovdje u Crnu Goru cipcijeli dan kiša. Čekaj, nisam došao da pravim vremensku prognozu sad... Već da postavim nekoliko pitanja.
1. Kada izlazi Bioshock Infinite?
2. Koji je, po vašem mišljenju, najbolji dio u serijalu Devil May Cry?
3. Je li grafička kartica GT 240 dovoljno dobra da izgura današnje igre na maksimumu?
4. I još nešto... jeste li primijetili da rimejkovi starijih igara ili novi nastavci imaju ime često preuzeto od prethodnika? Primjeri: Medal of Honor, DMC, Turok, Mortal Kombat, Need for Speed: Hot Pursuit... Ako imaju toliko para da naprave igru, mogli bi joj dati i maštovitije ime...

Narrat0r

ScreenFun:
1. Bioshock Infinite je novi deo ove poznate igre, ali, nažalost, ona je zakazana tek za 2012. godinu.
2. Po našem mišljenju, najbolji je DMC 1 i 4.
3. GT 240 ne može izgurati sve današnje igre na maksimumu, ali zato GTX260 može.
4. Ako si dovoljno kreativan, prijavi se i krsti igre. To bi bio lep posao...

PES 2011 DŽIDŽE

Stigao je novi PES, a sigurno biste voleli da imate u kolekciji neku džidžabidžu vezanu za ovu igru. A šta biste tek dali za PES majicu? Dovoljna je samo jedna SMS poruka! Kompanija Computer Land poklanja vam PES majicu, PES privezak za ključeve i PES otvarač za flaše. Sve što treba da uradite da osvojite majicu jeste da na broj 6945 pošaljete SMS poruku sadržine sfun pes. Na kraju poruke napišite ime, prezime i adresu. *Cena SMS poruke iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mreža mt:s i Telenor. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.*

DESKTOP MESECA: KUZMA

desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

pc ps3 360

DEAD RISIN

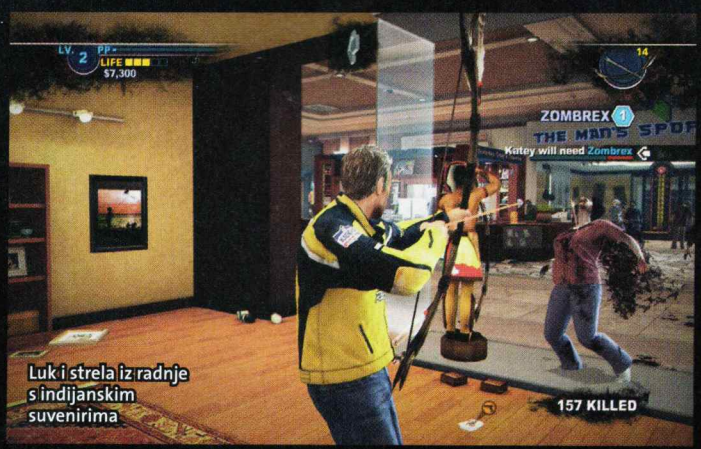
Druga runda genocida nad hordama naših nemrtvih sugrađana

Kad je reč o bejzbolu, čitav fazon leži u rameninma

Dead Rising 2, nastavak nesvakidašnje dobrog Xbox 360 ekskluzivnog survival horora, ovih dana stiže u izvedbi za sve tri glavne igračke platforme (PC, Xbox 360 i PlayStation 3). Ovaj simpatični survival horror/arkadna avantura još je šareniji i brutalniji od predthodnog nastavka: ubadanje, probadanje, spaljivanje, dekapitacija i uništavanje zombija na neki stoti grafički način i dalje su osnovna poenta igre, realizovana na maksimalno dobar način. Nasilje na nemrtvima prikazano je do poslednjeg detalja, čineći igru grafički najimpresivnijim simulatorom otkinutih udova i prosutih mozgova na planeti.

Glavni junak dvojke jeste Čak Grin, nekadašnji šampion moto-krosa, koji se prihvatio učešća u surovom TV šouu "Terror is Reality" (masakriranje zombija na motorima sa zavarenim sečivima), da bi ćerki obezbedio svakodnevnu dozu Zombrexa, preparata koji sprečava da se dete transformiše u zombija usled ujeda koje je pretrpelo tokom njihove invazije na Las Vegas (pogledaj Dead Rising 2: Case Zero). Neposredno posle performansa, eksplozija u studijskom kompleksu oslobađa iz kaveza zombije namenjene TV masakriranju – i, naravno, epidemija se širi. U roku od nekoliko minuta većina stanovništva Fortune Cityja postaje zaražena, a Čak i Kejti uspevaju da spasu glave bežeći u podzemno sklonište. Naš junak tada saznaje da ga spoljni svet smatra vinovnikom katastrofe zbog lažiranog video snimka koji je neko doturio novinarima. Sedamdeset dva sata do dolaska vojske Čak mora iskoristiti da dokaže sopstvenu nevinost, što neće biti nimalo lako u gradu koji je opselo stotinak hiljada nemrtvih.

I Dead Rising 2 sastoji se od deset odsto arkadne avanture i devedeset procenata brutalnog nasilja hladnim, vrućim i mlakim oružjem. Tri dana do dolaska vojske Čak će provesti kompletirajući misije vezane za priču i opciono spasavanje preživelih (donosi ekstra iskustvene poene), a obe kategorije misija vezane su za određeno doba dana. Jedino što je svakog dana obavezno jeste injekcija Zombrexa koju morate dati ćerki od sedam do osam sati ujutro, a dotični preparat treba najpre da pronađete ili ga kupite po nenormalnoj

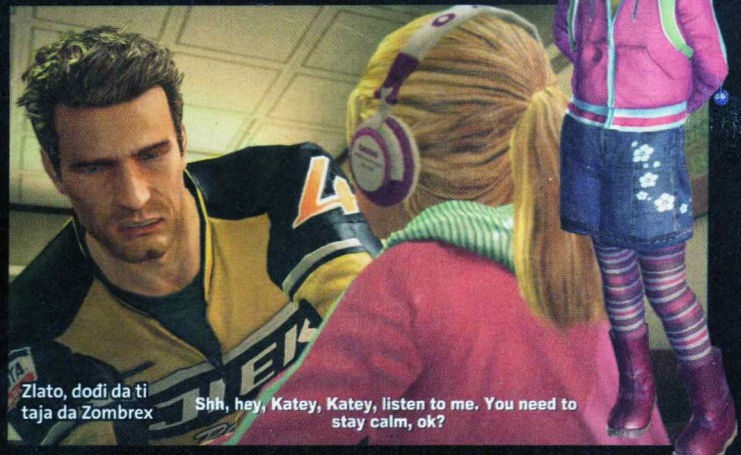


Luk i strela iz radnje s indijanskim suvenirima

Jel' to nešto u fazonu Vilidž Pipla?

ceni na crnoj berzi. U najvećem delu, forma igre je potpuno identična originalnom Dead Risingu.
Dead Rising 2 donosi jednu prilično interesantnu gejmplej novinu: mogućnost pravljenja naoružanja u "kućnoj radinosti" spajanjem dvaju normalnih predmeta u jedan smrtonosniji. Ovi oružani kokteli kreću se od onih jednostavnijih, nalik na kombinaciju bejzbol palice i eksera (buzdovan), preko miksa bokserskih rukavica i noževa, što vam daje nešto nalik na Vulverinove kandže, pa do ludačkih kontrapcija. Na primer: mitraljez + invalidska kolica (pokretno mitraljesko gnezdo); helikopter na daljinsko upravljanje i mačeta, koju stavljate umesto jedne elise (možete

Ako volite krv, limfu i mozak, ovo je prava igra za vas



Zlato, dođi da ti taja da Zombrex

Bejzbol palica + ekseri = win

Kartonska postava zombi masakra TV šoua

Veliki Štrumpfe, ima li još mnogo do dolaska vojske?

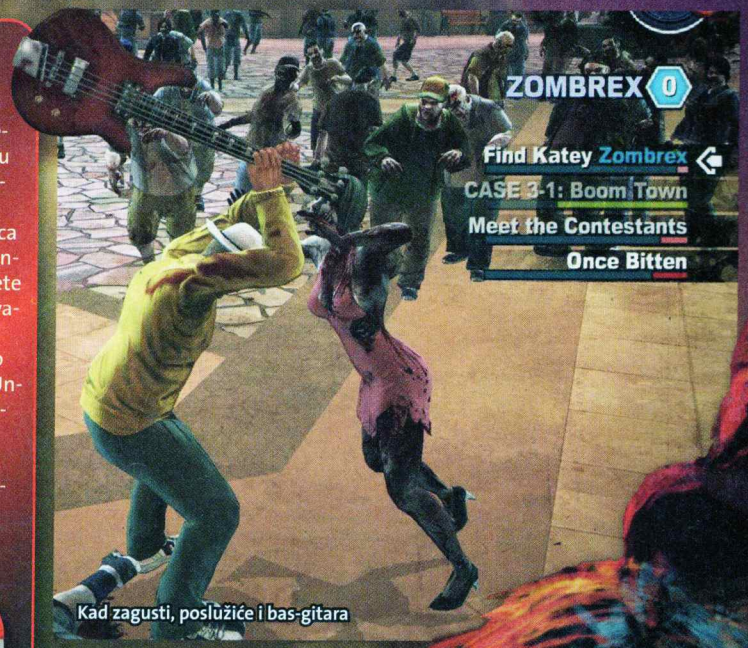
Viral marketing

Pored službenog, "normalnog" sajta igre (**www.deadrising-2.com**), Capcom je preduzeo opsežnu viral marketing kampanju kreirajući pseudoozbiljne sajtove radi boljeg medijskog i tržišnog plasmana igre.

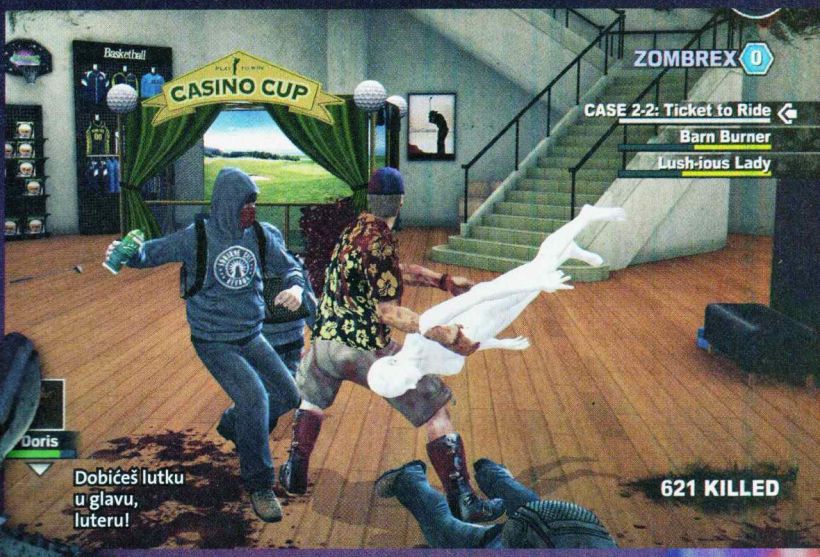
– **www.zombrex.com**: oficijelna stranica seruma Zombrex, koji sprečava zombi infekciju kod ujedenih žrtava. Ovde možete saznati sve što valja znati ako se neko vama blizak inficira zombi virusom.

– **www.citizensfortheundead.com**: veb portal organizacije CURE (Citizens for Undead Rights and Equality). Kao PETA, samo sa zombijima umesto životnja.

– **www.visitfortunecity.com**: službeni veb-sajt Fortune Cityja, grada koji je posle uništenja Las Vegasa postao glavna kockarska meka Amerike i u kojem naš junak secka zombije na buljuke.



Kad zagusti, poslužiće i bas-gitara



Dead Rising 2: Case Zero

Mini-avantura Case Zero, koja će iskusnom igraču potrajati četiri-pet sati, ispratiće doživljaje Čaka i Kejti prilikom bekstva iz zaraženog Las Vegasa. Iskustveni limit je peti nivo, a nivoe i planove za "custom" oružje stečene ovde možete preneti u glavnu igru i početi je s nezanemarljivo nabudženijim likom. Ovaj dodatak, nažalost, nije dostupan za PC ili PS3.

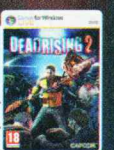
pretpostaviti šta to radi); dijamant i baterijska lampa, koji zajedno kreiraju laserski mač, poput onog iz "Zvezdanih ratova". Ima nekoliko desetina ovih kombinacija, a zajedničko im je to što vam njihova upotreba na zombijima donosi i do pet puta više iskustvenih poena. Logika i motivacija savršeno su jasni: ukoliko se koristite hibridnom naoružanjem, brže ćete levelovati! Planove za novo oružje dobijaćete svakih nekoliko nivoa, a dobar deo njih nalazićete u okruženju: na primer, ako kliknete na "examine" u blizini filmskog postera sa superherojem, Čak će dobiti ideju za "Knife Gloves" i slično. Svako "Custom" oružje traje nekoliko puta duže od standardnih, nemodifikovanih modela. Na primer, obična bejzbol palica raspašće se posle desetak udaraca, dok će ona koja je špikovana ekserima izdržati dobrih petnaestak minuta konstantnog mlaćenja.

Šta bismo mogli zameriti igri? Kontrolni sistem nije baš najsjajniji: svojevrsna inertnost i sporost glavnog junaka, koji se vuče kao prebijena mačka, zbog čega je ponekad nemoguće izbeći masu zombija koji se muvaju u blizini i samo čekaju da vam skoče za vrat. Dalje, Čak Grin nije interesantan kao brbljivi reporter Frenk Vest, koga smo sa zadovoljstvom vodili u prvoj Dead Rising igri: sve vreme ima sleđenu facu i tek ponekad nešto promrmlja. Najveći problem, međutim, jeste činjenica što igra svaki čas pravi pauzu radi učitavanja sadržaja, što je problem koji je preuzet iz prvog dela. Piš-pauza od trideset sekundi svaka dva minuta igre nije nešto čemu se bilo ko može obradovati.

I pored svega nabrojanog, nemamo snage da ne preporučimo Dead Rising 2. Ovo je jednostavna i zabavna igra, duševni lek za svakog igrača kome su zombiji nešto skrivili u životu, jer sada ima prilike da ih maltretira na načine koji izazivaju zgražavanje u Ujedinjenim nacijama, a i među svim dobronamernim građanima.

Automatska puška je kul, ali ima premalo municije

Dead Rising 2



ŽANR: survival horror
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1–4
TERMIN: 1. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: C2D 2.4 GHz, 2 GB RAM, GF 8800GTS/Radeon 3850

+ Hiljadu i jedan način za brutalno uništavanje zombija, odlična grafika, dobar zaplet

− Sistem kontrole nije baš idealan, Frenk Vest bio je interesantniji od Čaka Grina

GRAFIKA: Ubadanje, probadanje, spaljivanje, dekapitacija i uništavanje zombija na neki stoti način grafički su prikazani do poslednjeg detalja — 4+

GAMEPLAY: Deset odsto arkadne avanture, devedeset procenata brutalnog nasilja hladnim, vrućim i mlakim naoružanjem. Dead Rising nimalo ne razočarava — 4

ZAKLJUČAK: *Dead Rising 2 duševni je lek za svakog igrača kome su zombiji nešto skrivili u životu* — 4+

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360

» FORMU

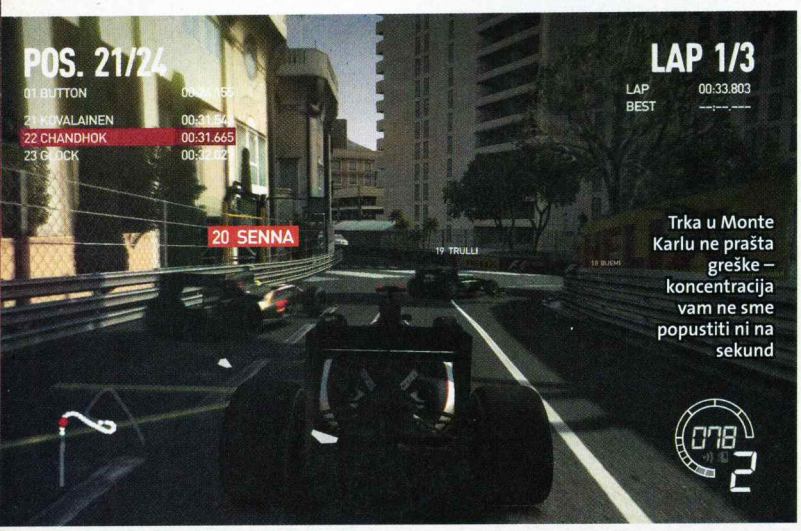
Nekoliko nedostataka uskratilo je ovoj igri šansu da izbije na pol-poziciju

Kako god da se ovogodišnja sezona u Formuli 1 završi, sigurno će ostati ubeležena kao jedna od najuzbudljivijih u istoriji tog sporta. Zato nam se čini da je Codemasters odabrao idealan trenutak da izda svoju prvu F1 simulaciju.

Obezbedivši ekskluzivnu FIA licencu, Codemasters je dobio prava na sve pilote, timove, staze i sva druga obeležja aktuelnog šampionata, što je, mora se reći, uspeo da iskoristi na najbolji način. Glavne zvezde svakako predstavljaju trkališta, čija je autentičnost zadivljujuća, što uključuje i elemente pored asfalta, koji su na svom mestu. Jedino što kvari autentičnost jesu sastavi timova. Naime, za neke ekipe ove godine voze i po četiri vozača (Hispania Racing Team najbolji je primer), ali su u postavi samo oni piloti koji su i započeli sezonu.

Od starta je Codemasters obećavao da će F1 2010 biti prava simulacija sporta, i uglavnom je bio u pravu. Upravljački model je odličan, može se lako prilagoditi vašim sposobnostima, zahvaljujući pomagalima poput automatskog menjača, iscrtavanja idealne putanje ili kontrole proklizavanja. Ukoliko sve to isključite, nema vam druge nego da nabavite kvalitetan volan.

Codemastersove igre oduvek je krasio odličan model oštećenja, ali njegov pun potencijal ovde nećete videti. Što se toga tiče, FIA je vrlo stroga, tako da je razvojni tim morao izbaciti spektakularne udese i mogućnost da razbijete bolid u paramparčad, pa čak i mehaničke kvarove. Zato, sve što možete očekivati jesu lomovi prednjeg spojlera ili pucanje pneumatika, s tim što se ovo drugo vrlo često dešava samo od sebe. Nažalost, to kao i mnoge druge čudne pojave možemo pripisati jedino bagovima. Trenutno u igri postoji barem desetak ozbiljnih problema, među kojima je i uništavanje snimljene pozicije! Što je još gore, jedan od ključnih nedostataka ne može se rešiti nijednim patchom. Naime, vreme koje kompjuterski kontrolisani vozači postižu na slobodnim treninzima i kvalifikacijama ne odgovara onome što vidite na stazi – svi rezultati se simuliraju, jer Codemasters priznaje da njihov engine nije predviđen za tako nešto! Srećom, u trci je sve u redu, Al



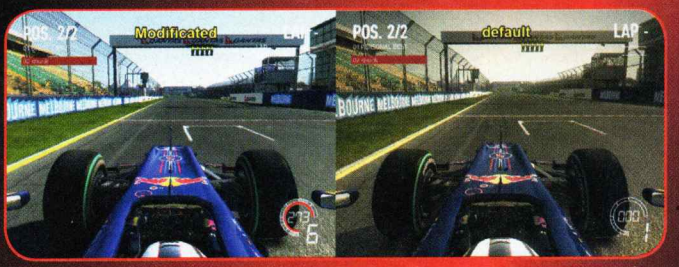
Sezona za pamćenje

Ovogodišnji šampionat Formule 1 obiluje uzbuđenjima, jer je na svega nekoliko trka pre kraja u konkurenciji za titulu čak pet vozača (Webber, Vettel, Hamilton, Button i Alonso). Ovu godinu u Najbržem cirkusu obeležavaju i promene u pravilima (novi sistem bodovanja i zabrana dolivanja goriva najvažnija su od njih), odnosno povratak sedmostrukog prvaka sveta Michaela Schumachera, koji, bez obzira na skromne performanse svog bolida MercedesGP, privlači mnogo pažnje. Zaista, čini se da ovaj elitni auto-sport nikad nije bio popularniji.

LA 1 2010

Na zahtev bivšeg vozača F1 Anthonyja Davidsona, preglednost iz kokpita namerno je nešto bolja nego u stvarnosti

U karijernom režimu najbitnije je da budete brži od klupskog kolege



Prave boje

Vatrenocrveni Ferrari ili realistično plavo nebo nećete videti u F1 2010 jer je Codemasters opet odlučio da primeni svoj ozloglašeni žuti filter. Ipak, rešenje postoji, a zove se Track Lighting Mod. **http://bit.ly/9gEXPz**

Vožnja po jakom pljusku izgleda sjajno, ali je vidljivost očajna

se ponaša korektno, ume da brani poziciju, ali i je i svestan položaja drugih bolida, pa se retko dešava da naleti na vas. Doduše, iako je najavljeno da će ličnosti vozača određivati njihovo ponašanje na stazi, moramo priznati da to nismo primetili. Lewis Hamilton je u stvarnosti mnogo agresivniji od Buttona, ali to ovde nećete osetiti u dovoljnoj meri. Srce ovog ostvarenja predstavlja karijera, koja vas stavlja u kožu novog člana F1 karavana. U zavisnosti od toga nameravate li da provedete u igri tri, pet ili sedam sezona, to će vam odrediti početne timove za koje možete voziti. Ipak, ako vozite bolid Lotusa, niko od vas neće očekivati da pobeđujete, pa ni da sakupljate bodove. Umesto toga, biće dovoljno da budete ispred timskog kolege i rivala u konkurentskim timovima. Izboriti se za status prvog vozača ekipe veoma je bitno, jer samo on može usmeravati dalji razvoj bolida. Nažalost, iako je ovaj mod realizovan bolje nego u sličnim vozačkim igrama, i dalje deluje nedovršeno.

Multiplejer komponenta nudi mogućnost povezivanja putem servisa Windows Live ili LAN-a, a podržava najviše do 12 igrača, s tim što svi moraju biti u različitim timovima, što je još jedan u moru zahteva koje postavlja FIA.

F1 2010, koristeći se najnovijom verzijom dobro poznatog EGO enginea, predstavlja vizuelni spektakl! Modeli bolida izgledaju fenomenalno, a poseban utisak ostavlja vožnja po kiši. Sakupljanje kapljica na karoseriji ili lagano stvaranje barica na asfaltu ostavljaju bez daha, tako da ćete sigurno biti oduševljeni. Cena ovakve lepote oseti se bez obzira na kojoj se platformi igrate. PS3 i Xbox 360 verzija rade sa 30 frejmova u sekundi, ali ćete sigurno primetiti i manje padove brzine animacije. S druge strane, PC verzija je vrlo zahtevna – karticu ranga GTX 460 i procesor s četiri jezgra toplo preporučujemo ako želite da je vidite u punom sjaju.

F1 2010 u nama izaziva pomešana osećanja. S jedne strane, tu je tehničko savršenstvo, autentično okruženje i uverljiv upravljački model, s druge – tona bagova i problema, od kojih će se, nadamo se, dobar deo rešiti najavljenim patchom. Ipak, ukoliko zaista volite Formulu 1 i ne propuštate nedeljne trke, ne možemo a da vam ne preporučimo ovo ostvarenje.

Nažalost, mnogo bagova u osnovnoj verziji igre vezano je baš za pitstop

F1 2010

ŽANR: sport
IZDAVAČ: Codemasters
BROJ IGRAČA: 1–12
TERMIN: 24. septembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU C2D 2,67 GHz, 2 GB RAM, 8800GT/4850 HD

\+ Fenomenalna grafika, posebno padavine; karijera bolja nego u drugim vozačkim simulacijama; kontrole

\- Brojna ograničenja FIA licence, mnoštvo bagova, simuliranje rezultata kvalifikacija

GRAFIKA: Rečima je teško opisati koliko lepo izgleda vožnja po kiši. Staze su prenesene iz stvarnosti gotovo do poslednjeg detalja — 5

GAMEPLAY: Određeni kompromisi postoje, ali nema sumnje da je ovo prava simulacija. Još samo da se očisti od bagova — 4+

ZAKLJUČAK: *Previše velikih problema za naš ukus, pa ostaje samo da se nadamo da će stvari biti bolje nakon patcha. Preporuka za fanove F1* — 4

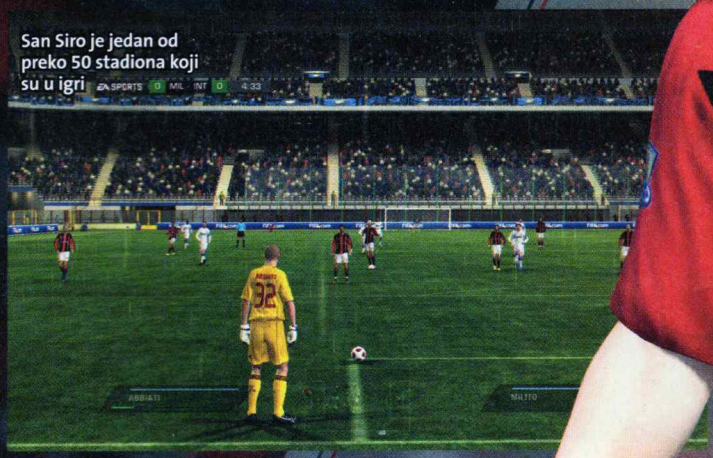
Tekst: Vladimir Dolapčev

FIFA 11

Konačno prava FIFA na PC-ju!

U poslednjih nekoliko godina, EA Sports se s prilično dozom nipodaštavanja odnosio prema PC igračima. Počevši od 2008. godine, njihovi serijali lagano su nestajali s kompjuterskih ekrana. Prvi je nogu povukao Madden, a zatim su redom ukidani NBA Live, Tiger Woods i NHL. FIFA je praktično ostala poslednji mohikanac, ali je retko ko želeo da igra osakaćene PS2 portove, pored kojih je serijal PES delovao superiorno. Početkom godine, već smo se pomirili s tim da će i FIFA postati konzolna ekskluziva, ali je onda usledila senzacionalna promena – EA Sports je objavio da će ovogodišnje izdanje za Windows konačno preuzeti grafički engine sa Xbox 360 i PS3 sistema i pokušati da preotme poslednji bastion PES-a. Nema sumnje da je to bio vrlo težak zadatak, ali je kanadski softverski gigant zaista ispunio sva svoja obećanja i ponudio nam vrhunski proizvod.

FIFA 11 za PC zasnovana je na igri FIFA 10 sa PS3 i Xbox 360 konzola, ali ima i sitnija poboljšanja, uzeta iz odličnog izdanja posvećenog Svetskom prvenstvu u Južnoafričkoj Republici. Iako to znači da su neke novine izostavljene, poput nove karijere ili mogućnosti da vodite golmana, ovo je daleko najbolja FIFA za PC do sada. Poređenje s prošlogodišnjim izdanjem zaista je bespotrebno – FIFA 11 neuporedivo je kvalitetnija od njega u svakom segmentu, počevši od grafike i prezentacije, preko zvuka i izbora modova, pa do izvođenja. Ukoliko dosad niste imali priliku da igrate next-gen verzije FIFA, ova igra biće vam pravo otkrovenje i, usuđujemo se da kažemo, osveženje nakon godina provedenih uz serijal PES. Ono što se prvo primeti jeste fenomenalna animacija, kojoj ni PES 2011 još uvek ne može da parira. Ukoliko posedujete dovoljno snažan hardver, sposoban da konstantno prikazuje 60 sličica u sekundi, uživaćete u potezima aktera na terenu. Svaka kretnja ima


San Siro je jedan od preko 50 stadiona koji su u igri

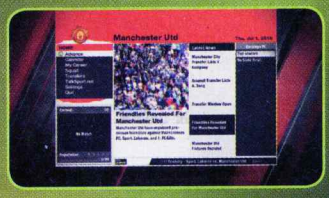
Za razliku od svog glavnog rivala, FIFA poseduje i niz nižerazrednih takmičenja, poput engleske League Two

Da, to je "onaj" Ronaldo. Još uvek daje golove

Na sudijski kriterijum teško je dati veće primedbe

FIFA 11 je prvo next-gen izdanje igre s licencom za rusku ligu

Verzija za PS3 i Xbox 360



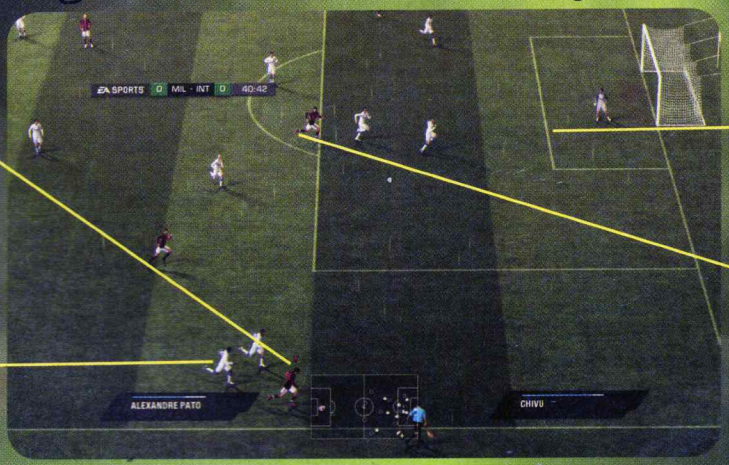
Poput FIFA 10, ni ovaj nastavak ne predstavlja revoluciju, već zbir velikog broja, uglavnom, sitnijih izmena, što igru čine još kompleksnijom simulacijom. Individualnost igrača, koja je oduvek bila boljka serijala, konačno je adresirana preko Personalityja+, ali, po našem mišljenju, ne u dovoljnoj meri, bar ne da se isprati ono što radi Konami. Novi sistem dodavanja znatno smanjuje zloglasne pingpong pasove, a dugogodišnji san o utakmicama u kojima će sve fudbalere kontrolisati igrači – konačno je ostvaren, jer vam FIFA 11 za konzole prvi put dozvoljava da se okušate i kao golman. Njihova uloga je potpuno nov izazov, ali će zainteresovati samo deo igrača, jer je priroda posla čuvara mreže takva da će dobar deo vremena biti potpuno van akcije. Ipak, dobro je što opcija postoji.

5

sijaset varijacija, pa ćete tako, na primer, imati problema da izbrojite na koliko sve načina vaši igrači izbijaju loptu glavom i slično. Mnogo prirodnije nego u PES-u deluju i međusobni dueli. Messi, Ronaldo i ostali brzonogi dribleri moraće da se pomuče kako bi prošli snažne i inteligentne odbrambene fudbalere, poput dvojca Manchester Uniteda – Ferdinanda i našeg Vidića. Vrhunski bekovi neće imati velikih problema da sopstvenom snagom oduzimaju protivniku loptu i otklonjaju opasnost ispred gola. Sloboda u izvođenju takođe je nešto posebno. Po podrazumevanim setovanjima, FIFA pruža maksimalnu pomoć pri dodavanju lopte, šuta ili centriranja, ali u tom slučaju jasno se oseća nedostatak kontrole. Kada opcije postavite na semi vrednosti, stvari postaju mnogo zanimljivije i realističnije. Tada morate pažljivo odmeriti snagu i pravac dodavanja ili šuta. To jeste teže, ali će vam s vremenom doneti znatnu prednost jer će doprineti kreativnosti akcija i boljem korišćenju slobodnog prostora. Da ne bude da su sve samo hvalospevi, na mnogim stvarima mora još da se radi. Postizanje golova glavom teže je nego što bi trebalo da bude, a defanzivci će vas nekad ozbiljno iznervirati jer ne uspevaju da pročitaju namere protivnika i jeftino ispadaju iz igre, ostavljajući prostor za ubitačna ubacivanja. Individualnost igrača je poslednjih godina dosta nazadovala u PES-u, ali je u slučaju FIFA 11 u još gorem stanju. Nije reč samo o fizičkom izgledu fudbalera, već i o njihovim kretnjama i ponašanju na terenu.

Onlajn modovi su skromniji nego na konzolama, ali imaju i neke prednosti – recimo, mogućnost lokalnog povezivanja putem LAN opcije. Menadžerski mod je ispoliraniji od onog u prošlogodišnjem konzolnom izdanju, odakle je preuzet, i deluje dobro iako nije očišćen od bagova. Već nahvaljena animacija glavni je grafički kvalitet FIFA 11, ali daleko od toga da ostali elementi ne zavređuju pažnju. Izgled stadiona je odličan, a i većinu fudbalskih zvezda možete lako prepoznati. Ipak, bliži pogled otkriva da njihovi modeli, posebno lica, ne deluje tako prirodno kao u PES-u, koji je još uvek kralj u ovom segmentu. Činjenica je da je i pored toga EA Sportsov fudbal mnogo zahtevniji od rivala, ali to će smetati samo igračima čije se konfiguracije odavno smatraju zastarelim. FIFA 11 za PC fenomenalno je ostvarenje, pa svi koji vole fudbal jednostavno moraju da je nabave.

Pogled na teren – kako se ponaša AI



Dribling u 360 stepeni omogućava punu kontrolu nad loptom

Defanzivni igrači vrlo dobro zatvaraju rupe u odbrani

Golmani greše, ali mnogo manje nego u PES-u

Saigrači će uvek tražiti priliku da se otvore

FIFA 11

ŽANR: sport

IZDAVAČ: EA Sports

BROJ IGRAČA: 1–10 TERMIN: 1. oktobar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: C2D 1.8 GHz, 1 GB RAM, 8600 GT ili Ati ekvivalent

\+ Neuporedivo bolja igra od FIFA 10 PC u svakom segmentu, LAN podrška

– Nema novina iz ovogodišnje konzolne verzije, igrači nisu uverljivi kao u PES-u, bagovi u menadžerskom modu

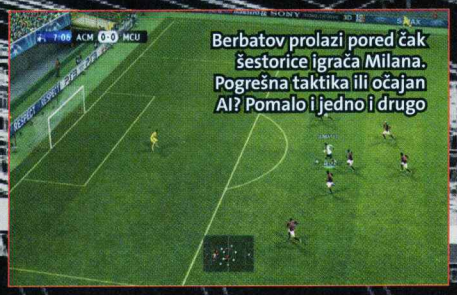
GRAFIKA: Fudbaleri izgledaju pomalo plastično, ali je animacija fenomenalna **4+**

GAMEPLAY: Dribling u 360 stepeni i mogućnost manuelnog kontrolisanja lopte pružaju neviđen stepen slobode. Duel igra je i dalje za klasu bolja nego u PES-u, kao i AI **5–**

ZAKLJUČAK: *Daleko najbolja FIFA za PC, a možda i najkvalitetnija fudbalska simulacija koja se ikad pojavila na ovoj platformi*

5–

Tekst: Vladimir Dolapčev


Berbatov prolazi pored čak šestorice igrača Milana. Pogrešna taktika ili očajan AI? Pomalo i jedno i drugo

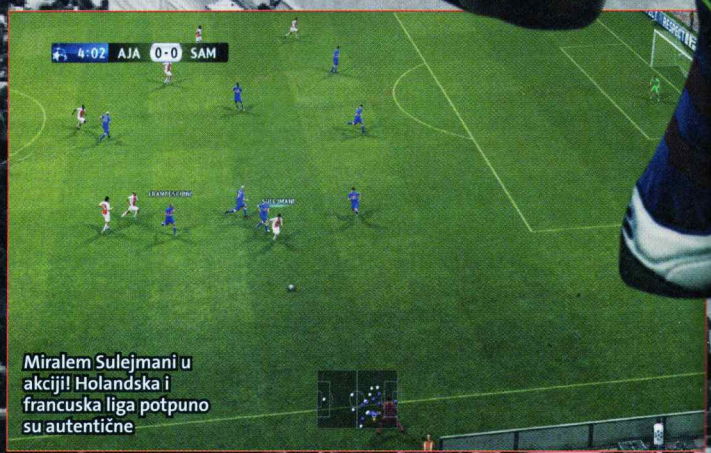
Potpuno nov taktički ekran pruža mogućnost detaljnog podešavanja postavke igre.

Licenca za Ligu šampiona i dalje je veliki adut PES-a, iako je nekompletna

PES 2011
PRO EVOLUTION SOCCER

Sad ili nikad! PES ove godine mora da se vrati u trku s konkurentom

Poslednje godine bile su vrlo teške za PES. Usled mnogih pogrešnih odluka, nekad najpopularnija fudbalska simulacija ustupila je svoje mesto na tronu serijalu FIFA, makar na konzolama. Međutim, budući da je next-gen izdanje EA Sportsovog aduta konačno stiglo i na kompjutere, Konami je ovaj put morao ponuditi nešto specijalno ako je mislio da zadrži postojeću publiku i privuče nove igrače. Nema nikakve sumnje da je ovo najbolji PES od prelaska serijala na novu generaciju konzola.Izvođenje je pretrpelo velike promene, dovoljno krupne da kažemo kako vam poznavanje prethodnika neće biti od prevelike koristi. Prvo što vas oduševi jeste tempo igre – izvođenje je konačno usporeno u dovoljnoj meri da podseća na legendarni PES 5 ili PES 6. Ne samo što je time podignut nivo realizma već vam je i ostalo više vremena za pažljivo kreiranje napada, naročito ukoliko u timu imate kreativca kakav je Pirlo. Već nekoliko godina PES nudi potpunu kontrolu nad dodavanjima putem manuelnog pasa. Problem je, međutim, što njegovo korišćenje nije baš najudobnije, tako da ga je najveći deo igrača potpuno ignorisao. S druge strane, standardna dodavanja previše su automatizovana – procena brzine lopte, pa čak i smera, ostavljena je kompjuteru, koji često ume da vam upropasti akciju i proizvede komentar "Pa ne njemu!". E, upravo te probleme rešava novi sistem dodavanja, koji najveći deo posla prebacuje na vas. To znači da smer i jačinu pasa određujete sami a da AI rutina vrši samo suptilne korekcije. U praksi, to vam konačno omogućava da u potpunosti kontrolišete situaciju na terenu i upućujete loptu ka željenom igraču, ili čak u prazan prostor ispred njega. Driblinzi su premešteni na desni analogni džojstik, što ih svakako čini upotrebljivijim nego dosad, a možete napraviti i nekoliko predefinisanih kombinacija. Novi taktički ekran pun je pogodak – pobednička strategija pravi se sad brže i preglednije, na sličan način kao u fudbalskim menadžerima – pomoću drag & drop sistema.


Miralem Sulejmani u akciji! Holandska i francuska liga potpuno su autentične

Neke kamere ne pružaju sjajnu preglednost, ali odlično demonstriraju kvalitet grafike

Čak i kada su tribine pune, atmosfera na utakmicama je poražavajuća

Ako se pitate, ova reklama za PS3 postoji i u verziji igre za Xbox 360

Precizno dodavanje lopte je mnogo veći izazov nego do sada

Nažalost, neki problemi iz prošlih verzija i dalje su tu, pre svega kada je reč o AI rutini. Golmani se ponašaju krajnje nepredvidljivo, baš kao i vaši saigrači, koji i dalje nisu dovoljno pokretljivi. Jedna od objektivnih zamerki oduvek se odnosila na slabu simulaciju fizičkih duela. Iako FIFA ostaje nedostižna, igrači se sada mnogo intenzivnije i uverljivije bore za loptu, što problem čini mnogo manje izraženim nego dosad. Ipak, sudije često tolerišu vrlo ozbiljne faulove s leđa (doduše, manje nego lane), a to s vremenom izaziva frustraciju. Krajnje čudno, jer se možemo zakleti kako je kriterijum u demou bio daleko stroži i pravičniji. I šta s penalima? Novi sistem predstavljen lane nije promenjen, iako se retko kome dopada.

Bez trunke sumnje, može se reći da je PES 2011 najlepša simulacija koju možete pronaći. Građa igrača i njihova lica za korak su ispred FIFA 11, mada se mora reći da animacije još uvek zaostaju. Nažalost, razvojni tim je uložio malo više napora u zvučnu podlogu. Komentatoru Jonu Champion pridružio se ove godine Jim Beglin, ali se situacija nije nimalo popravila. Naprotiv – dijalozi su očajni, dok su mnoge rečenice, naprosto, reciklirane iz prethodnika. Atmosfera na stadionima je kao na derbiju začelja Druge beogradske lige, ali to makar možete promeniti dodajući sopstvene audio-fajlove, a možete i sačekati da neko od patchera to uradi umesto vas. Ipak, to samo stvara utisak da razvojni tim sve veći deo posla prebacuje na igrače, umesto da sam uloži malo više napora kako bi stvari doveo u red. Kad već pominjemo to, licence su još uvek bolna stavka za Konami. I ove godine na raspolaganju imamo kompletnu holandsku i francusku ligu, dok su španska, italijanska i engleska prvenstva tek delimično autentična. Bundesliga je, po običaju, kompletno izostavljena, a sada postoje i dve generičke lige sa po 18 klubova, očigledno namenjene editovanju. Licenca za Ligu šampiona i Ligu Evrope obnovljena je, ali je i dalje nekompletna. Najjačem klupskom takmičenju u Evropi fali pola timova, uključujući, nažalost, i Partizan, što je krajnje neshvatljivo jer je u igri mnogo drugih ekipa koje u evropskim okvirima nemaju baš nikakav značaj. Prijatno osveženje predstavlja ekskluzivno pravo na Copa Libertadores i sve njegove učesnike, a i to takmičenje možete igrati putem posebnog moda. Osim toga, prvi put vam je omogućeno da sami pravite stadione, putem veoma dobrog Stadium Editor.

Kada govorimo o onlajn modovima, Online Master League svakako je glavna zvezda. Kao i u oflajn varijanti, i ovde startujete sa željenom ekipom sastavljenom od prosečnih anonimusa, a pobeđujući u pojedinačnim mečevima i na turnirima, dobijate novac, koji možete iskoristiti za kupovinu boljih fudbalera. Interesantno, cena igrača zavisiće od potražnje – ukoliko svi žele Messija u svojim redovima, njegova vrednost s vremenom će samo rasti. Koncept deluje zanimljivo, ali je o njemu još rano suditi jer su serveri tek počeli s radom.

Kako smo rekli na početku, PES 2011 jeste najbolja igru u serijalu otkad je on prešao na Xbox 360 i PS3 konzole. Gejmplej je nesumnjivo unapređen i u nekim elementima i dalje je ispred FIFA, ali na mnogim stvarima treba još dosta da se radi. Na kraju, ko je pravi pobednik ove godine? Na svakom igraču je da sam odgovori na to pitanje jer su i FIFA 11 i PES 2011 veoma kvalitetne fudbalske simulacije. Ipak, naš iskreni savet: ukoliko volite fudbal, nabavite oba naslova jer je šteta propustiti bilo koji od njih.

Dueli među igračima realističniji su, ali su i dalje daleko iza FIFA 11

Poznata lica: FIFA vs PES

I EA Sports i Konami ulažu mnogo napora da što vernije prenesu izgled fudbalera iz stvarnosti u igru. Ipak, kada uporedite slike, shvatićete da Konami to radi mnogo bolje.

Zlatan Ibrahimović (Milan)

Filippo Inzaghi (Milan)

Dejan Stanković (Internazionale)

Ricardo Kaká (Real Madrid)

Nemanja Vidić (Manchester United)

Pro Evolution Soccer 2011

ŽANR: sport
IZDAVAČ: Konami
BROJ IGRAČA: 1–4 TERMIN: 30. septembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU C2D 2 GHz, 1 GB RAM, 7900GT/HD5550

\+ Novi sistem dodavanja – pun pogodak, usporeno izvođenje, licenca za Copa Libertadores

\- AI i dalje pravi gomilu gluposti, očajan komentar, licence

GRAFIKA: I dalje najlepši fudbal koji možete pronaći. Animacija je bolja nego ranije, ali nije na nivou FIFA — 5-

GAMEPLAY: Sporija i realističnija igra od prethodnika. Ponašanje AI rutine kvari utisak — 4+

ZAKLJUČAK: Najbolji nastavak još od PES 6. Još uvek to nije ono što želimo, ali je Konami konačno na pravom putu — 4+

Tekst: Vladimir Dolapčev

Praznik za oči i najbolji šuter za Microsoftovu konzolu do sada

Stara dobra plazma puška u novom ruhu

C'mon, baby, light my fire!

HALO R

Ako ste mislili da će Halo: Reach doneti odgovor na pitanje o sudbini Master Chiefa i Cortane iz ključne scene Halo 3, gde se u kapsuli za spasavanje približavaju nepoznatoj planeti – nemate sreće. Finale priče iz igre Halo: Combat Evolved, započete pre skoro deset godina, verovatno će sačekati pojavu Xboxa 720, a na njemu sigurno neće raditi Bungie, koji se otrgao iz medveđeg zagrljaja Microsofta i potpisao desetogodišnji ugovor s Activisionom.

Halo: Reach bavi se prologom Halo mitologije, prvom velikom bitkom između Covenanta i ljudi, koju smo izgubili na mišiće. Priča u igri donosi uvid u epski, bespoštedni okršaj između Davida i Golijata, koji David gubi, ali uzdignute glave. Kao član elitnog Noble tima Spartan komandosa, boricete se s Covenantom na površini, u dubini i u orbiti planete Reach. Gejmplej igre može se opisati kao trčanje i pucanje u bogatom okruženju prepunom visokoskriptovanih okršaja i spektakularnih eksplozija, a dopunjen je jednim nivoom koji podseća na Freespace i Wing Commander, u okviru koga ćete za komandama eksperimentalnog svemirskog lovca mitraljirati i raketirati bombardere Covenanta. Ostatak igre je čista ali fantastično ispeglana klasika, što i očekujete od visokobudžet-

Halo: Reach je najlepša Halo igra, bez dileme

Sam svoj majstor

Kada se umorite od pucanja, ubijanja i destrukcije, zaronite u Forge editor i zabavite se kreirajući sopstvene multiplejer mape. Mogućnost su neiscrpne, realno su ograničene samo vašom maštom.

Elementi editora

Livada i litice kao stvorene za ludiranje u editoru

Remek-delo u nastajanju

E A C H

ne Halo pucačine. Od prvog kontakta s protivnikom, misije u kojoj istražujete zašto je komunikaciona stanica prestala da emituje signal, preko zahuktavanja invazije i odbrane podzemnog istraživačkog kompleksa, borbe u orbiti, juriša na krstaricu Covenanta, bespoštednog klanja na ulicama glavnog grada, pa sve do asistiranja krstarici Pillar of Automn u bekstvu s pokorenog Reacha – prolićete litre kvalitetnog znoja, uživajući u odlično režiranoj akciji, u čiju je produkciju uloženo zaista mnogo truda i para.

U igri nema Master Chiefa, mada ćete u drugoj polovini cele singlplejer kampanje "pripremati teren" za evakuaciju krstarice UNSC Pillar of Autumn, u kojoj naš junak leži u hibernaciji. U igri, nažalost, nema ni Flood vanzemaljaca, mada je nedostatak ove legendarne pošasti uspešno nadomešćen širokim izborom Covenant protivnika, kojih ima više nego u svim prethodnim nastavcima. Najimpresivniji su, naravno, Elitesi, koji sada dolaze u nekoliko različitih formi (razlikuju se po oklopu i stepenu opasnosti) i koji će vas u većini slučajeva pošteno namučiti. Veštačka inteligencija svih protivnika, a pogotovo Elite i Brute klasa, znatno je unapređena i u samom je vrhu pucačina u prvom licu. Zlotvori se sada uspešno koriste zaklonom i još uspešnije vas zasipaju granatama, što u slučaju "lepljivih", plazma modela ume da bude prilično frustrirajuće. Kada vam po stoti put zalepe granatu na torzo, od čega se nikako ne možete odbraniti (za tri sekunde ste mrtvi), moraćete posegnuti za snagom volje da ne biste lansirali džojped u ekran. Kao protivteža većem izazovu, dodeljena vam je mogućnost izbora i upotrebe specijalnih dodataka za Spartan oklop. Energetski štit, nevidljivost, sprint i drugi dodaci – zaista će vam koristiti.

Na Xboxu 360 nikada nije bilo pucačine koja se grafički može porediti s Halo: Reachom. Bandžijevci su zaista zasukali rukave i iz Xboxa 360 uspeli da izvuku maksimum maksimuma! Igru pokreće novi 3D engine, koji daleko premašuje sposobnosti onog prethodnog (Halo 3 i Halo 3: ODST), što se lako da videti u scenama širokih eksterijera, gde horizont puca kilometrima u svakom pravcu. Eksplozije, efekti paljbe iz plazma, energetskog i klasičnog naoružanja, svetlucanje energetskih štitova i drugi efekti zaista daju specifičan, atraktivan štimung kompletnoj igri. Ovako lepe igre dokazuju da se čak i konzola stara pola decenije može takmičiti s modernim PC računarom.

Na polju multiplejera, Halo: Reach donosi sve što bi vam ikad palo na pamet: kooperativni singlplejer, deatmatch, CTF i druge modove možete modifikovati po želji, igrajući s desetinama hiljada igrača koji u svakom trenutku čuče u "lobijima", ili im se pak suprotstavljajući. Tu je i unapređeni Forge mod, to jest "construction kit", u kome sami možete kreirati multiplejer arenu iz snova, ako kojim slučajem niste zadovoljni onim što vam je na tacni servirao Bungie.

Halo: Reach

ŽANR: pucačka igra

IZDAVAČ: Bungie/Microsoft

BROJ IGRAČA: 1–16 IZAŠAO: 14. septembar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PSN

PODRŽAVA: 16 : 9, 1080p, DD 5.1, Xbox LIVE!

\+ Nezamislivo dobra grafika i sveukupno bogatstvo produkcije; odlična pucačka akcija

\- Nema Master Chiefa i Flooda; ishod singlplejera znaćete unapred, ako ste iole upoznati s Halo mitologijom

GRAFIKA: Iz Xboxa 360 izvučen je maksimum maksimuma! Ovako lepe igre dokazuju da se čak i konzola stara pola decenije može takmičiti s modernim PC računarom — 5

GAMEPLAY: Trčanje i pucanje u bogatom okruženju, prepunom visokoskriptovanih okršaja i spektakularnih eksplozija — 5-

***ZAKLJUČAK:** Jedan od najboljih šutera na Xboxu 360. To je jedina sumarizacija koja vam je potrebna* — 5

Tekst: Stojan Karamatijević

ps3 ps2 psp wii nds

Gospodar prstenova, iz Aragornovog ugla gledano, ima mnogo više akcije nego što se sećamo!

THE LORD OF THE RINGS ARAGORN'S QUEST

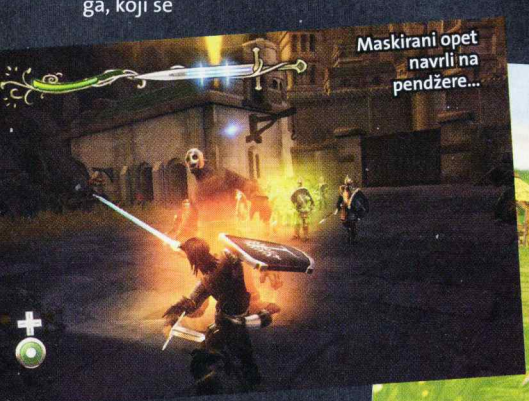
PS3 ima malo bolju grafiku, ali je igra zabavnija na Wiiju

Manija Lord of the Rings odavno je prošla svoj vrhunac, ali i dalje ima horde vernih poklonika, koji ne mogu da zaborave taj čudesni osećaj kada su prvi put kročili u Srednji Svet. Ako bi vam prijalo da se podsetite avantura Družine prstena, Warner Bros stiže s novim naslovom za vas. Tvorci su rešili da novu igru, koja obrađuje već mnogima poznatu tematiku, predstave baš kao sećanja – u ovom slučaju, sećanja Sema Gemdžija. Aragorn's Quest vremenski je smešten godinama posle događaja opisanih u trilogiji, čega se dotiču samo tzv. apendiksi u romanu. Sem Gemdži je sada gradonačelnik Okruga, koji se priprema za dolazak kralja Elesara, zapravo, svog starog prijatelja Aragorna. To je prava prilika da Sem svojoj deci ispriča šta se sve to dogodilo tih presudnih godina, kada je Sauron konačno zauvek poražen, i kakva je bila Aragornova uloga u svemu tome.

Aragorn's Quest podeljen je na nivoe prema poglavljima knjige iz koje Sem čita klincima. Nivoi nam u akcionom maniru pričaju o raznim događajima – o putu ka Rivendalu, rudnicima Morije, opsadi Helmovog ponora, Stazama mrtvih i borbi s gusarima Umbara... sve do odsudnih bitaka pred kapijama Minas Tirita i Mordora. Akcenat je na Aragornu i akciji. S druge strane, između dva nivoa preuzimate ulogu Froda – ali Gemdžija, Semovog sina. Frodo trčkara po Okrugu, gde ga čekaju razne minimisije za više igrača, ubačene na šarmantan način: Frodo i drugari igraju se raznih događaja iz "priča", tj. trilogije.

Ipak, suština igre je, kako joj ime kaže, u Aragornovoj potrazi; a tu vam se pre svega nudi mnogo vitlanja mačem i trčanja okolo u stilu "nađi ono i donesi ga ovamo". To čak prilično dobro fercera u Wii verziji, gde se za kontrolu koristi Wii nunčaka, a naročito je zabavno udvoje – i u nivoima s Frodom i kad kontrolišete Aragorna, pri čemu igrač br. 2 upada kao Gandalf! PlayStation 3 verzija ima podršku za novi PlayStation Move, ali kontrole ne reaguju dobro kao na Wiiju, tako da preporučujemo običan Dual Shock kontroler. Za koju god verziju da se odlučite, pripremite se na igru koja bi želela da bude kao Zelda, ali je u tome sprečava to što je suviše laka, kao i što je fokusirana na tabanje.

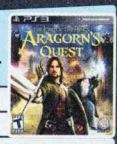
Sve je to prikazano jednostavnom 3D grafikom, koja izgleda upečatljivo, mada je više poput crtaća za one koji bi očekivali prikaz Srednjeg Sveta u skladu s tonom knjige i filmova. Tvorcima to zato otvara mogućnost da u žar borbe i na vaš ekran smeste desetine likova istovremeno – i protivnika, i saveznika, i sijaset svetlosnih efekata. Na kraju, kada protutnjite kroz igru za onoliko vremena koliko bi vam otprilike trebalo da odgledate celu trilogiju (i to ne u verziji director's cut), ostaje malo bled utisak. Snaga poznatih događaja iz "Gospodara prstenova" jedino je što izdvaja Lord of the Rings: Aragorn's Quest od gomile sličnih akcija iz trećeg lica.



Maskirani opet navrli na pendžere...

Svi poznati likovi našli su svoje mesto u igri... sem Jelene Karleuše

Lord of the Rings: Aragorn's Quest



ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Warner Bros.
BROJ IGRAČA: 1–2 TERMIN: 17. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 780i, Playstation Move

\+ co-op igranje, Wii motion kontrole, zvuk

\- lakoća i repetativnost

GRAFIKA: Živopisna i šarena, u stilu koji više liči na crtać ili slikovnicu, izgleda dobro na Wiiju, ali ne tako dobro na PS3 — 3

GAMEPLAY: Tipična tabačina iz trećeg lica kao da je pre svega namenjena mlađima, budući da je borba prilično laka. Co-op je odlično rešen — 3+

ZAKLJUČAK: *Jednostavna igra koja vam na prijatan način omogućava da oživite mnoge trenutke iz filmske trilogije "Gospodar prstenova"* — 3+

TRACKMANIA

Trackmania konačno i na konzolama!

Trackmania je serijal koji se proslavio po unikatnosti. Nasuprot standardnim vožnjama, koje nude određen broj staza, Trackmania omogućuje igraču da kreira sopstvene piste preko veoma razvijenog editora. Ovaj mod je pomogao popularizaciju naslova i preplavio internet raznim kreacijama, ali i velikom bazom obožavalaca ove ideje, koji i dalje redovno igraju starije naslove u serijalu.

Ostvarivši solidan uspeh na PC platformi, autorski tim se nakon šest godina odvažio da izda nastavak – prvo za Nintendo DS, a onda i za Wii. Wii verzija je rađena na osnovu Trackmania Uniteda, uz neophodno prilagođavanje konzolnom okruženju. Igra poseduje tri režima (race, puzzle i platform), smeštena u šest različitih okruženja i na više od dvesta trkališta. Solo trke su interesantne jer su staze kreirane pažljivo, iako samo šest ambijenata znatno doprinosi utisku već viđenog. Puzzle mod oduševio nas je dobrom idejom. U njemu najpre treba od zadatih delova napraviti povezanu stazu, a onda je i odvozati za najkraće vreme. U platform režimu neophodno je savladati prepreke sa što manje ponavljanja, što ume biti prilično teško u kasnijim stadijumima igre. Editor staza je ono po čemu je ovaj serijal najpoznatiji – donosi preko hiljadu elemenata, koje možete iskoristiti za konstruisanje, ali je interfejs pomalo zakomplikovan i, čini nam se, lošiji od onog u DS verziji.

Tu je opcija za više igrača, podržava split-screen za četiri ili osam njih, ukoliko se odlučite za hot-seat. Onlajn je moguće igrati u modu za najviše šest učesnika u trkama sa štopericom, gde treba ostvariti najbrže vreme. Ovaj režim dozvoliće vam da vidite protivnike, ali kolizija s njima ne postoji, a svoj krug u svakom momentu možete ponoviti. Pored toga, postoji i jednostavno kačenje vaših najbržih rezultata na zvanični server, ali je kategorizacija dosta štura, a nema ni opcije za rangiranje država, regiona i sl. S druge strane, ono što je uvek privlačilo najviše pažnje jeste razmena kreiranog sadržaja, a ovde ta opcija ima mnogo ograničenja jer staze možete preuzeti samo u obliku zvaničnih dodataka ili od prijatelja, putem friend codova. Postavlja se pitanje zašto se staze ne mogu slati na neki zvanični server, jer bi u tom slučaju izbor bio mnogo veći. Multiplejer podrška je najbitnija kod Trackmania naslova – ona daje život ovoj vožnji, pa je pomalo nejasno kako su autori tako olako shvatili razvoj te komponente. Vizuelno, ovaj naslov nije vrhunsko izdanje za Wii konzolu, pa čak i ne izgleda toliko bolje od Uniteda, ali je ceo dizajn dopadljiv, a što je veoma bitno, akcija na ekranu odvija se bez usporavanja. Fizički model nije na najvišem nivou, ume da zabrlja s vremena na vreme, a i vašem automobilu daje nepredvidivu putanju. Doduše, takvi slučajevi nisu česti. Zvučna podloga je zadovoljavajuća, ali muzičke numere ne uspevaju da privuku pažnju. Jednostavno su tu da prate radnju na ekranu.

Trackmania za Wii sigurno nije bolja od nekih prethodnika, ali je to ne čini manje zabavnom. Igra je u svakom slučaju zanimljiva, nezavisno od toga jeste li obožavalac prethodnika ili se sa serijalom srećete prvi put. Ako ga volite odranije, nova, konzolna perspektiva uneće dovoljno svežine, a ako niste igrali Trackmania naslove do sada, slobodno probajte verziju za Wii. Potom se obavezno potrudite da nabavite prethodnike, recimo, Trackmaniju United, jer se distribuiraju besplatno na zvaničnom sajtu.

Editor staze kakav se retko viđa

Atraktivne trke među glavnim su odlikama Trackmanie

Trackmania Wii

ŽANR: vožnja
IZDAVAČ: Focus Home Interactive
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: 23. septembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 **WII** PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: -

\+ Mnogo staza i odličan editor za kreiranje novih, maštovitih modova

\- Težina, onlajn komponenta zaista je slaba u poređenju sa PC verzijom

GRAFIKA: Tek donekle iznad proseka za Wii, donosi tečnu animaciju, uz usporenja, vidljiva jedino kada se igra split-screen učetvoro. Fizika je mogla biti malo bolja — 4-

GAMEPLAY: U solo varijanti, ovo je jedan od najinteresantnijih novih naslova za Wii, ali razočarava to što onlajn komponenta nije bolje prenesena sa PC platforme — 4-

ZAKLJUČAK: *U ne baš najbogatijoj ponudi vožnji za Wii, Trackmaniji ni pored nekih nedostataka nije teško da bude jedna od boljih u žanru za ovu konzolu. Zanimljiva je i pružiće dovoljno zabave* — 3-

Tekst: Nikola Dolapčev

pc ps3 360

SCREENFUN AWARD

JEDNA, SVIMA DOBRO POZNATA DAMA VIŠE NE ŠETA, NE SKAKUĆE I NE PUCA SAMA!

LARA CROFT AND THE

Vamp izgled

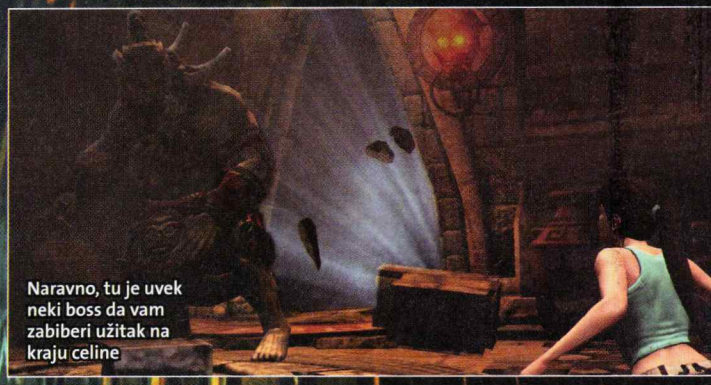
Lara nam se malo promenila. I dalje izgleda božanstveno, ali je usvojila i vamp izgled, pa deluje još agresivnije. U ovoj igri slabo priča, ali zato puno radi. Ako ste ljubitelj gospodice Kroft, ovu avanturu ne biste smeli propustite.

Laru Croft ne treba posebno predstavljati jer je već 15 godina jedna od ikona sveta video igara. Kao velike rok zvezde, probila se brzo do vrhunca kombinujući originalnost, vrhunsku produkciju i seksepil, pa je usledila serija osrednjih izdanja, nakon koje se činilo da je načisto propala – a onda je došlo vreme za kambek! Najnoviji Tomb Raider naslovi – Anniversary, Legend i Underworld – pokazali su da istraživanje, skakutanje, pucanje i rešavanje zagonetaka još uvek mogu delovati privlačno. Ali nijedna od ovih igara, ruku na srce, nije bila dostojna stare slave, jer formula koja Tomb Radier čini Tomb Raiderom ipak je postala standard. Zato je za pravi kambek trebalo nešto više. I to nešto je igra Lara Croft and the Guardian of Light.

Novi naslov u izvedbi Crystal Dynamicsa po mnogo čemu odstupa od pomenute klasične formule, a opet uspeva da barata svim elementima koji su je činili zabavnom (već pominjani istraživanje, akcija i zagonetke). Gejmplej je dobro dizajniran i izazovan, a i svi se ti elementi nekako prirodno uvezuju, tako da nema onog osećaja da igrate nivo koji je zagonetka ili nivo gde treba da se puca. Cela igra je jedna upeglana i dobro osmišljena celina, što je još veće iznenađenje budući da je reč o DLC naslovu – dakle, relativno kratkom, s nevelikim budžetom i s prvenstvenim ciljem da nas podseti na to da Lara i dalje postoji. Ali ne dozvolite da vas to prevari, jer reč je o najboljem Tomb Raideru u poslednjih deset godina! Odluka da se iskoči iz šablona i da se napravi nešto kratko i slatko, furiozno i glatko, a i, što je tek nečuveno za Laru, fokusirano na kooperativnu igru udvoje – pokazala se kao pun pogodak. Možda će vas razočarati jedino to što je kamera fiksirana na izometrijsku perspektivu, pa nema zumiranja po Larinim butinama i grudima (znamo

Totec pripada plemenu Maja i odlično se koristi kopljem, mada će kasnije upotrebiti i vatreno naoružanje

Dok jedan brani položaje, drugi traži prolaz



Naravno, tu je uvek neki boss da vam zabiberi užitak na kraju celine

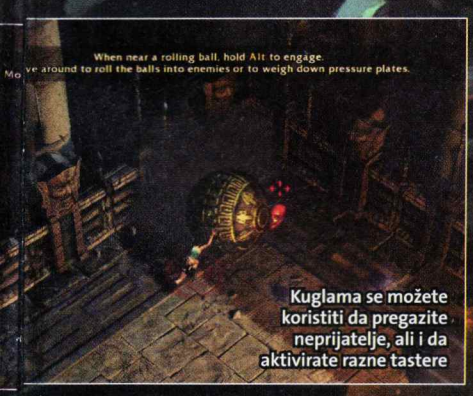
Pazi gde staješ! Igra je prepuna ovako zanimljivih trenutaka

GUARDIAN OF LIGHT

da ste svi to radili, nema potrebe da nas folirate). Guardian of Light možete igrati kao singlplejer kampanju, ali prava zabava nastupa kada nađete drugara i krenete u ko-op! Pored Lare, tu ćete moći da vodite i Toteca, ratnika, tj. čuvara svetlosti iz naslova. Sposobnosti dvaju likova se međusobno nadopunjuju, jer svaki nivo je dizajniran tako da morate da razmišljate u paru i da izvedete sve kako treba – u paru. Suština saradnje krije se u interakciji između Larine kuke na konopcu i Totecovih kopalja. Na primer, Totec može da hoda po konopcu koji Lara zakači, dok Lara može skakutati po kopljima koja Totec zabode u zid. Oboje mogu nositi po četiri vrste oružja, a Totec će s vremenom naučiti da se koristi i savremenijim ubojitim spravama, što će mu biti neophodno u borbi s raznovrsnim nadrealnim zverinjem, kojim igra obiluje. Od pištolja i kopalja, preko bacača plamena i minigana, do mina i bombi – Guardian of Light pun je upucavanja i eksplodiranja, i to bez ograničavanja municije.

Šlag na torti jesu RPG elementi: poboljšanja za likove dobijate sakupljajući poene (tj. ubijajući protivnike), ali i relikvije. Neki će liku dodati pasivna poboljšanja – više životne energije, dok drugi omogućavaju jače napade i nove sposobnosti. Poboljšanja i predmeta za likove ima dosta, a njihovo kombinovanje i upotreba brzo postaju zabavan i zarazan deo igre... A služe i kao sjajna motivacija da malo skrenete levo ili desno od glavne priče, te da istražite neke od mnogih Challenge Room lokacija, gde vas čekaju zagonetke od kojih vam se opasno mogu iskriviti i mozak i oči, ali čije vam rešavanje donosi ogromnu satisfakciju i velike bonuse.

Što se priče tiče, nju je bolje da ne pominjemo jer deluje kao da je nabacana u poslednjem trenutku da bi sva ta akcija, eto, imala nekakvog povoda. Zato je prezentacija nešto što želimo posebno da naglasimo. Iako je, kako pomenusmo, reč o naslovu relativno malog budžeta, grafika je fantastična i sasvim na nivou koji se očekuje od Tomb Raider franšize. Sjajni efekti svetla i senke, prelepa voda, savršene eksplozije i gomila šarolikih modela protivnika čine da Lara Croft and the Guardian of Light bude pravi praznik za oči, za koji je izometrijska perspektiva savršen izbor. Jedan od retkih minusa igre leži baš u tom uglu kamere – ponekad će vam neki skokovi biti teži nego što bi trebalo da budu jer nećete moći dobro da vidite gde treba doskočiti. Ali sve su to sitne zamerke na jedan pravi mali dragulj, koji može biti dovoljan da nekadašnjoj kraljici vrati bogatstvo i tron sveta akcionih igara iz trećeg lica.



Kuglama se možete koristiti da pregazite neprijatelje, ali i da aktivirate razne tastere

Lara se penje zahvaljujući Totecovim kopljima

Lara Croft and the Guardian of Light

ŽANR:	akcija
IZDAVAČ:	Square Enix
BROJ IGRAČA:	1–2
TERMIN:	28. septembar
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 3 GHz, , 1 GB RAM, 3D grafička sa 256 MB
+	Akcija, zagonetke, kooperativna igra
–	Retki problemi s kamerom, priča

GRAFIKA: Maštovita i šarena, s gomilom dobrih 3D modela, bogatih nivoima i odličnim efektima svetlosti i senke — 5

GAMEPLAY: Dodatak kooperativne igre i nivoi koji odlično uvezuju akciju, istraživanje i mozganje – pravi su preporod za Laru — 5

ZAKLJUČAK: *Lara Croft and the Guardian of Light jeste novi način da uživamo u staroj dobroj Lari. Onaj ko voli 3D akciju – ne bi trebalo da propusti ovu igru!* — 5

Tekst: Mihailo Tešić

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Kako da ne bacite nuklearku, kad ste toliko vremena utrošili na njen pronalazak...

Velika novost: Kvadrate su zamenili šestougaonici

Maestralan nastavak, koji će još jednom potvrditi ko je gazda na polju poteznih strategija

Malo je naslova u igračkoj industriji koji se mogu konzumirati godinama. Uvek su sveži i zanimljivi, uvek za njih ima mesta na hard-disku. A onda stigne novi deo – i pomama počinje. Takav scenario vezan je i za serijal Civilization, koji je upravo doživeo peto izdanje. Je li ispunio očekivanja? Jeste. Side Majeru, skidamo ti kapu!

Već prilikom samog startovanja igre, veterane će iznenaditi pojednostavljeni korisnički interfejs. To ne znači da su opcije koje nedostaju izbačene iz igre, već je sam interfejs drugačije organizovan kako ne bi previše odvlačio pažnju od same igre. Taster kojim ćete se najviše koristiti nalazi se u donjem desnom uglu, odmah iznad mini-mape, a funkcija mu se menja po potrebi. On će vas logički odvesti na očekivano mesto: na najbližu neupotrebljenu jedinicu, na novopostavljenu produkciju, na završeno istraživanje, a tek kad sve okončate – ponudiće vam kraj poteza. Iznad njega se pojavljuju sva neophodna obaveštenja o izgradnji, istraživanjima, proizvodnji... Ovakva ogranizacija ostavlja veći deo ekrana za samu igru, što će se svakako svideti novopečenim igračima jer neće imati utisak prevelike kompleksnosti, što je uobičajeno u sličnim igrama.

Druga velika izmena jeste to što mapa više nije podeljena na kvadrate, već na šestougaonike. To znači da se svaka jedinica sada može kretati u šest, a ne u četiri smera. Ako se ovome doda izbačena opcija da ne gomilate jedinice na jednom polju (osim ako nije reč o generalu), već da svaka od njih zauzima posebno polje na mapi – može se reći da su borbe dobile potpuno novu perspektivu. Na ovaj način, otvara vam se mnogo više taktičkih mogućnosti jer treba pravilno da postavljate jedinice, uzimate u obzir njihov domet i slično.

Špijunaža i religija nisu našle svoje mesto u petom delu ovog sjajnog serijala, dok su politička uređenja preživela primetne izmene. Umesto da birate političko uređenje države, sada birate društveno uređenje. Kad god stignete do neke prekretnice u kulturnom razvoju, dobijate mogućnost da izaberete jednu od smernica s liste. Svako uređenje ima više smernica, što vam daje prilično veliku slobodu u kreiranju idealnog društva. Savetnici su se vratili, pa im se ponovo možete obratiti za pomoć u bilo kom momentu. Civilopedia je pristupačnija nego ranije i donosi gomilu informacija o svakom pojmu igre.

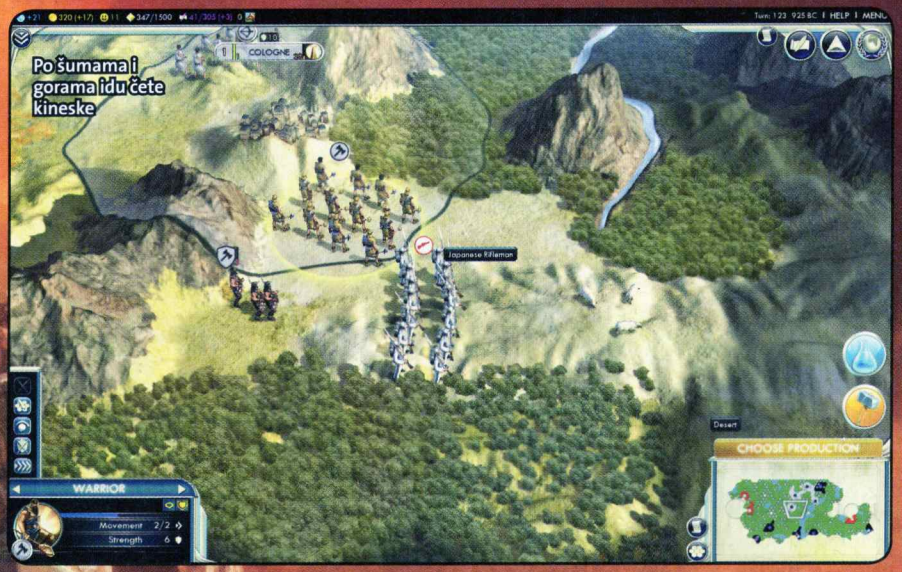
Još jedna od glavnih novina u igri jesu gradovi države. Oni su uglavnom neutralni, ali ih poklonima i

Gradić Gao neće se dobro provesti posle ovog napada iz daljine

Da idem u Seul ili u Buđanovce? Nevidljivi bombarder bira ciljeve

ENCIKLOPEDIJA CIVILIZACIJE

Civilopedia je pristupačnija nego ranije i donosi gomilu informacija o svakom pojmu igre. Čitajući ovu enciklopediji, u kojoj nema šta nema, možete provesti sate.

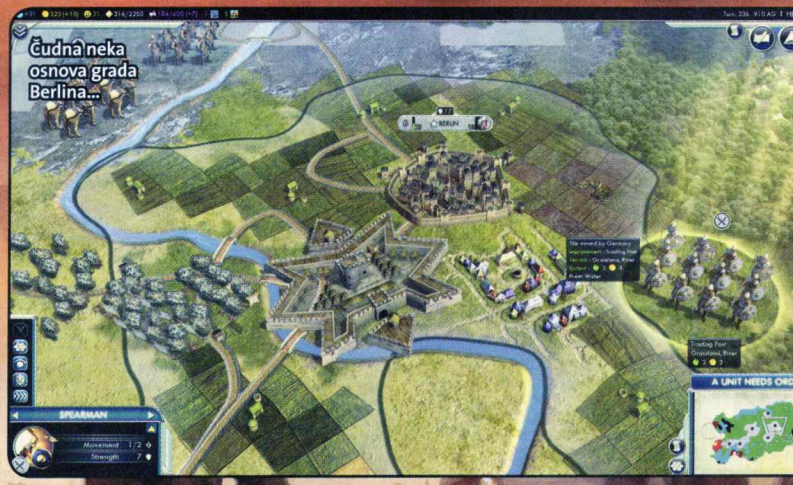


POZNATE FACE

Svaku civilizaciju predstavlja poznati vođa, pa su tu, između ostalih, i Oto fon Bizmark, Gandi, Napoleon, Džordž Vašington, Ramzes II, Cezar...

uslugama možete pridobiti. Iako, možda, nisu moćni u vojnom smislu, mogu osloboditi pritisak na vaše teritorije taman toliko da pripremite odbranu i slično. A ukoliko ste preagresivni u osvajanju, može vam se desiti da se više gradova država ujedini protiv vas, ili pak da jedan grad od vas zatraži da napadnete onaj drugi, da bi se na kraju ispostavilo kako je taj drugi bio pod zaštitom neke jače civilizacije, i eto vama nepotrebnog rata. Sve u svemu, gradovi države daju novu dimenziju igri, pa morate pažljivo birati odluke kad su oni u pitanju. Pored toga, svaki grad država ima svoj glas u Ujedinjenim nacijama, što je bitno ako želite da ostvarite diplomatsku pobedu.

Postoji 18 civilizacija (19 – ako ste igru nabavili preko Steama). Svaka od njih ima vođu sa specifičnim karakternim osobinama, koje utiču na stil igranja. Pored toga, svaka civilizacija donosi drugačije bonuse, posebne jedinice i građevine. Igru možete završiti na čak četiri načina. Prvi je najjednostvaniji, ali ne i najlakši, a tiče se vojne dominacije, koja zahteva da osvojite glavne gradove svih civilizacija u igri. Naučna dominacija zahteva pažljivo planiranje istraživanja kako biste prvi napravili sve potrebne delove za svemirski brod i otisnuli se ka planeti Alpha Centauri. Diplomatsku pobedu možete odneti ako imate dovoljno dobre odnose s drugim civilizacijama i gradovima državama, jer će u tom slučaju glasati za vas u Ujedinjenim nacijama. Četvrti način vezan je za kulturni razvoj, koji vam omogućava da istražujete misteriozno društveno uređenje Utopia Project. Glavni problem s diplomatskom pobedom jeste to što su kompjuterski vođene civilizacije preagresivne i teško održavaju mirovne sporazume. S druge strane, gradovi države lako menjaju mišljenje o vama, tako da ne treba prerano početi s procesom sklapanja saveza, jer će vas održavanje dobrih odnosa kroz vekove koštati i više nego što bi trebalo. Civilization V dostojan je član poznatog serijala, a izmene su prilično osvežile i ovako dobitnu kombinaciju.



Unajmite savetnika da biste lakše rešili probleme

Tehnološko drvo: Od motike do svemiskog broda

NAPREDOVANJE JEDINICA

Jedinice su preživele velike izmene, tako da sada, kad god napreduju, možete izabrati neku od specijalnih osobina, poput bonusa na određenim terenima. Pored toga, neke jedinice imaju veći domet, tako da ih možete postaviti na pozicije gde neprijatelj neće moći lako da ih uništi. Ovakav sistem uvodi potpuno novu dimenziju u borbe, što je za svaku pohvalu.

Sid Meier's Civilization V

ŽANR: potezna strategija
IZDAVAČ: 2K Games
BROJ IGRAČA: 1–12 TERMIN: 21. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PSN
ZAHTEVI: CPU C2D 1.8GHz, 2 GB RAM, 7900GS/2600 XT 256MB

\+ Taktičke borbe, zaraznost, odlični zvučni efekti i muzika, gradovi države, korisnički interfejs

\- Preagresivne kompjuterski vođene civilizacije, sitniji bagovi

GRAFIKA: Grafika u igri je veoma lepa i bogata detaljima, a koristi sve prednosti grafičkog uređenja DirectX10 4+

GAMEPLAY: Korisnički interfejs je maksimalno prilagođen igračima i prilično intuitivan, tako da će se i početnici vrlo brzo snaći 5-

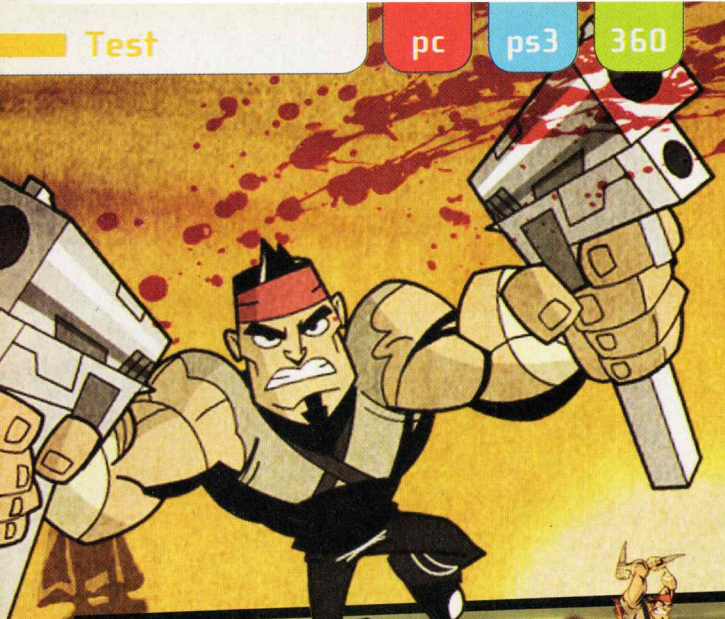
ZAKLJUČAK: *Za Civilization V može se reći da je kompletan naslov, koji u sebi sadrži sve potrebne elemente kako bi vas satima držao za računarom* 5

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

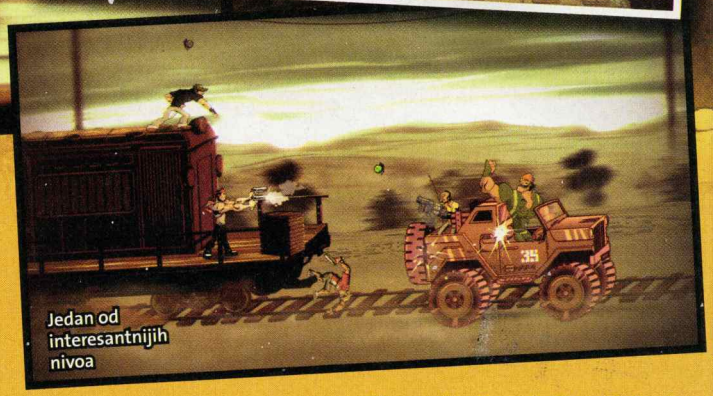
SHANK

Akciona igra za jedno (kratko) popodne



Ovaj napad ume da bude veoma koristan

Mod za dva igrača odličan je, ali i vrlo kratak


Jedan od interesantnijih nivoa

Ovo je krvava, nasilna priča o Shanku, momku koji ne bira metode u potrazi za osvetom. Pomalo nalik na Punishera zbog potpunog odsustva emocija, on se u ovoj kratkoj priči obračunava sa svima koji su mu na neki način naudili. Iako scenario ne ide u detalje, a i često je isklišeiziran, zanimljiv je za praćenje. Interesantno je kako se pojedini elementi priče razvijaju u toku same borbe s protivnicima a da to ne narušava akciju na ekranu.

Shank bi bilo najlakše opisati kao kombinaciju igre Metal Slug i tipičnih tuča, poput Scott Pilgrima, koji smo opisali u prošlom broju. Vi prelazite klasične platformske nivoe preskačući ponekad prepreku, pri tom tamaneći bukvalno sve što se pomera na ekranu. Za te potrebe imate nož, motornu testeru i vatreno oružje, uključujući i bombe. Možete ih kombinovati jedno s drugim, nanoseći dosta štete, ali i aktivirajući mnoštvo interesantnih animacija brutalnih poteza. Iako sečivo nije najjače oružje u igri, usled ograničenosti drugih, najviše ćete se koristiti njime, usled čega igra postaje repetitivna. Na kraju svakog nivoa čeka vas glavni protivnik, a bitke s njima drugačije su od ostatka gejmpleja i često su vrlo zabavne.

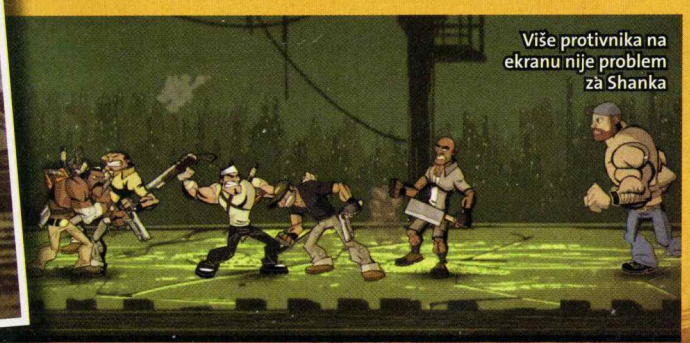
Kontrole u igri pomalo su problematične. Shank se pomera putem analognih komandi, što i nema previše smisla budući da se akcija odvija u dve ravni. Blokiranje udaraca i izbegavanje možete postići tek pošto završite prethodni potez, jer akcije nisu trenutne. Dok čekate da se animacija prethodne komande završi, protivnici vas vrlo lako mogu napasti. Izbegavanje otežava i to što morate pritisnuti taster, pa tek onda odabrati stranu, što je zbunjujuće rešenje.

Pomalo je čudno to što glavni mod ne dozvoljava dodatne učesnike, već je umesto toga ponuđena samo prolog misija, i to za maksimalno dva igrača. Ovaj režim služi samo kao uvod u priču i veoma je kratak, kao i ostatak avanture, pa se celokupna igra može preći za nešto više od tri sata. Ipak, od naslova ovog tipa i ne treba očekivati više.

Shank vizuelno očarava, podsećajući na pravi crtani film, od čega ga udaljavaju jedino brojne psovke i krvava akcija. Doduše, celokupan utisak pomalo narušavaju nivoi, koji su mogli biti raznovrsniji, ali i animacija, jer nije tečna sve vreme. Zvučna komponenta za svaku je pohvalu i u rangu je visokobudžetnih naslova. Interesantno, muzička podloga može se potpuno besplatno preuzeti sa zvaničnog sajta. Razvojni tim obećao je to ukoliko njihova fan grupa na Facebooku dostigne 1.500 članova, što se ostvarilo za manje od tri sata od obaveštenja.

Ukoliko tražite kratak predah koji ne uključuje veliko angažovanje moždanih vijuga, svakako bi trebalo da probate Shank. Pored verzija za konzole koje su nedavno izašle, uskoro se očekuje i izdanje za Windows platforme, koje će se distribuirati putem Steama.

Akcija je ponekad baš krvava


Više protivnika na ekranu nije problem za Shanka

Shank

ŽANR: borilačka
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1–2 TERMIN: 24. avgust 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 7800 GT/ATI X1800

\+ Dizajn i vizuelni aspekti, interesantne borbe s glavnim neprijateljima

\- Kontrole, borbe postaju repetitivne i dosadne, kooperativni mod je kratak i ne obuhvata kampanju

GRAFIKA: Fenomenalan vizuelni doživljaj. Crtež je odličan, kao i animacija, čiji kvalitet, doduše, ume da varira 5-

GAMEPLAY: Zanimljiva i opuštajuća akciona igra u maniru starih hitova, kojoj ozbiljno nedostaje bolji multiplejer mod, ali i veća raznovrsnost 3+

ZAKLJUČAK: *Odlična akciona igara, koja će vas lepo zabaviti tih nekoliko sati, koliko traje, ali je šteta što je skoro potpuno okrenuta solo igranju* 4

Tekst: Nikola Dolapčev

Okej, grafika stvarno nije nešto...

Generator likova omogućava vam da birate i karakteristike, klasu, specijalne veštine

Neko je rekao da izvođenje liči na Civilization?

ELEMENTAL: WAR OF MAGIC

I bagovi su došli glave kraljevstvu...

Svet u igri je razoren nakon sukoba između ljudi i Titana, koji su pokušali da preuzmu kontrolu nad tokovima magije. Radnja se vrti oko sukoba između Titana i Channelera, koji su preživeli i koji i sami imaju moć da kontrolišu magiju. Igra poseduje dva singlplejer režima igranja, kampanju i sandbox. Prvi režim uvešće vas u priču, dok će vas sandbox, verovatno, mnogo duže držati za ekranom.

Kada startujete igru, prvi utisak biće vam da igrate neki od klonova serijala Civilization. Tačnije, igra podseća na prastaru strategiju Master of Magic iz 1995. Pored razvijanja gradova i svog kraljevstva, istraživanja mape, regrutacije jedinica i osvajanja, ovde imate i heroje i dodatne zadatke. Izgradnja prve trgovine omogućava vam da kupujete opremu za svoje heroje. Na početku imate samo glavnog junaka, ali usput ćete sretati razne likove, koje ćete moći da regrutujete u svoju armiju. Heroji su mnogo jači od osnovnih jedinica i odličan su dodatak armijama. Još jedna veoma zanimljiva opcija jeste dizajniranje sopstvenih jedinica. Ova opcija omogućava vam da birate izgled svoje jedinice, opremu koju će nositi (čime određujete i njenu namenu) itd. Budući da je glavni heroj neka vrsta čarobnjaka, imaćete na raspolaganju taktičke magije, kojima se koristite u borbama, i one strateške, koje upotrebljavate na glavnoj mapi.

Nemojte dozvoliti da vas inicijalni utisak odvrati od ove igre. Iako grafika deluje pomalo zastarelo, a bagovi kvare užitak igranja, ispod toga je jedan vrlo zanimljiv naslov, pogotovo ako se fan serijala Civilization.

Elemental War of Magic

ŽANR: RPG/potezna strategija
IZDAVAČ: Stardock
BROJ IGRAČA: 1–16 TERMIN: 24. avgust
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, GF 6800/ X1600 128 MB

\+ Zanimljiv spoj RPG-a i potezne strategije, dizajner jedinica, sandbox režim

\- Zastarela grafika, manjak detalja, bagovi

GRAFIKA: Grafika deluje prilično arhaično s malo detalja, pogotovo na glavnoj mapi, mada jedinice ne izgledaju loše pri maksimalnom zumu — 3

GAMEPLAY: Kampanje su dizajnirane da vas polako uvedu u igru kako biste se lakše snašli u sandbox režimu i multiplejeru — 4-

ZAKLJUČAK: *Ako zanemarite bagove i lošu grafiku, igra je prilično zanimljiva* — 3+

Tekst: Vladislav Herbut

Igra izgleda veoma dobro za ovaj žanr

Koristite se diplomatijom pametno da biste ostvarili prednost

Bliski susret prve vrste

KING ARTHUR: THE SAXONS

Borite se protiv najslavnijeg kralja Britanije

Prva ekspanzija za igru King Arthur, koja, nažalost, nije prošla zapaženo među igračima, stavlja vas na drugu stranu – u ulogu Saksonaca. Saksonci su veliki hrišćani, te im je cilj da prošire hrišćanstvo u Britaniji, u kojoj još glavnu reč drže druidi, koji propovedaju prastaru pagansku religiju. Glavnu promenu primetićete već na samom startu: ovo je sandbox strategija u kojoj na početku birate uslove pobede, tako da ne morate pratiti pozadinsku priču kao u osnovnoj verziji.

Ipak, glavna novina je uvođenje diplomatije. Ova opcija omogućava sklapanje saveza i sporazuma s drugim kraljevima, ali i još štošta. Najpre, možete pronaći sebi nevestu koja, za razliku od ostalih princeza, donosi prilično dobre bonuse, poput resursa, jedinstvenih jedinica, pa čak i teritorija. Druga opcija jeste mogućnost regrutovanja heroja. Ovi heroji trenutno služe drugim kraljevima, ali ako im ukažete dovoljno poštovanja (pokloni, priznanja i slično), možete ih odvući na svoju stranu. Treća, možda, i najzanimljivija opcija jesu neutralne strane, poput udruženja razbojnika, crkve, varvara i Sidhe ratnika. S varvarima i Sidhe ratnicima možete sklapati dogovore o nenapadanju, plaćati im da napadnu nekog od vaših protivnika, pa čak i regrutovati njihove jedinice. Gilda razbojnika omogućava vam sabotaže, dok vam crkva daje mogućnost da organizujete krstaške pohode, regrutujete specijalne jedinice i heroje.

Bagovi su i dalje tu, mada je velika većina onih frustrirajućih otklonjena. Težina igra je usklađenija, mada AI protivnika i dalje ume da vam napravi probleme. Ukoliko ste voleli ulogu kralja Artura, volećete i ulogu Saksonca.

AI protivnika i dalje ume da vam napravi probleme, jer će njihovi heroji korisiti svaku priliku da vam upadnu na teritoriju i naprave mali haos.

The Saxons je svakako dobrodošla ekspanzija, koja donosi sasvim dovoljno novina, mada je šteta što nije ubačen i DLC s novim herojima i predmetima za Arturovu kampanju.

King Arthur: The Saxons

ŽANR: RTS/potezna strategija/RPG
IZDAVAČ: Neocore Games
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 8. jul
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.0 GHz, 1 GB RAM, VGA sa 256 MB, DirectX9.0c

\+ Nove jedinice i heroji, poboljšan AI, sandbox kampanja, diplomatija

\- DLC nije implementiran, dugo vreme učitavanja, sitniji bagovi

GRAFIKA: Grafika nije bolja od one u osnovnoj verziji, ali je i dalje na visokom nivou za ovaj tip igara — 4+

GAMEPLAY: Uvođenje diplomatije doprinelo je zanimljivosti igre, mada je mali problem s težinom i dalje tu — 4-

ZAKLJUČAK: *The Saxons je sasvim solidna ekspanzija, koja bi trebalo da dâ drugu šansu ovom, veoma kvalitetnom naslovu* — 4

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

R.U.S.E

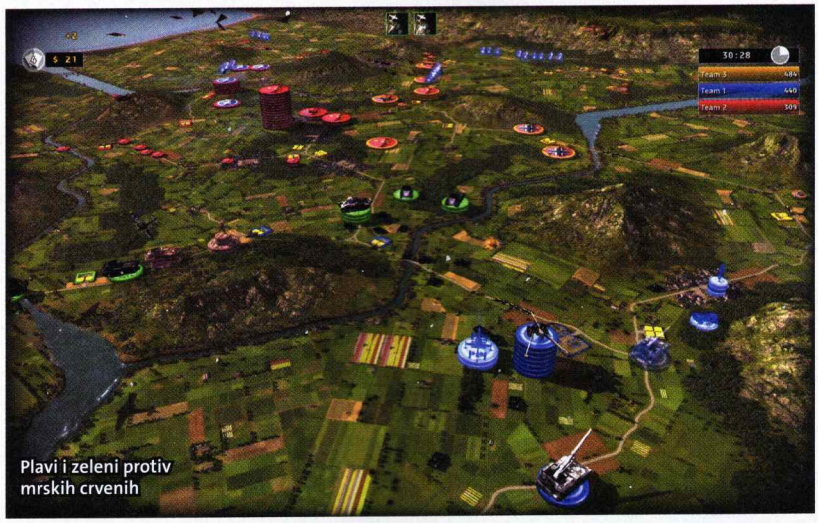
Nadmudrite neprijatelja podvalom

Špil R.U.S.E.

Karte na sunce!

Ostali smo bez senfa na koti 119!

Ima jedna modra rijeka, valja nama preko rijeke


Plavi i zeleni protiv mrskih crvenih

Uspešno ratovanje uvek je zasnovano na podvali." To nismo rekli mi, nego čuveni Sun Tzu , kineski mislilac i autor "Umetnosti ratovanja" (The Art of War), kapitalnog dela koje se izučava na vojnim akademijama širom sveta. Real-time strategije, čak i one čiji se autori hvale istorijskom ili nekom drugom verodostojnošću, tradicionalno propuštaju da, osim fog-of-wara, donesu bilo koji drugi oblik neizvesnosti na bojištu koji bi opravdao regrutaciju i upotrebu izviđačkih trupa.

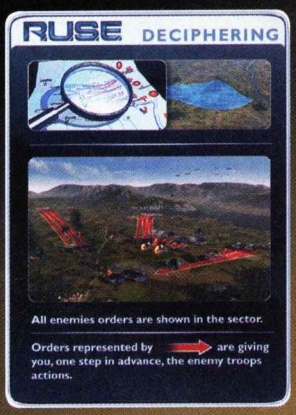
U moru sličnih, dosadnih i predvidljivih real-time strategija, R.U.S.E. predstavlja igru koja se snažno izdvaja po vrlo specifičnim elementima. Slanje pravih i lažnih jedinica u bitku, iniciranje radio tišine, špijunaža i drugi zezovi – samo su neke jedinstvene stvari koje nudi ova nesvakidašnja strategija, dopunjujući klasično regrutovanje jedinica (i njihovu upotrebu) sa specijalnim sposobnostima namenjenim zbunjivanju protivnika.

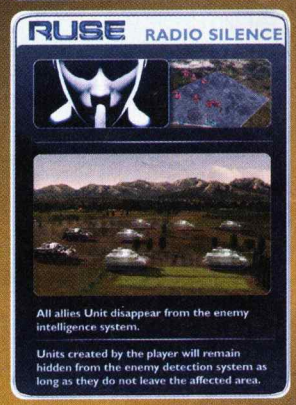
Forma svih zakulisnih radnji u igri jesu R.U.S.E karte, specijalne sposobnosti koje aktivirate na odabranom delu bojišta, proizvodeći efekat u zavisnosti od tipa. R.U.S.E. karta Blitz, na primer, ubrzava kretanje vaših jedinica, Fanaticism sprečava paniku i povlačenje, Decoy Army zbunjuje protivnika lažnom ofanzivom, a "camouflage net" koristi vam da sakrijete sopstvene zgrade i tako onemogućite protivničke bombardere i artiljeriju da ih naciljaju. Spy i Decryption služe da identifikujete tipove protivničkih jedinica u određenoj zoni i odredite njihov pravac nastupanja, a "radio silence" onemogućava oponenta da to uradi vama... Kombinovanje različitih R.U.S.E karata na jednoj zoni takođe je moguće (i poželjno), mada se za njihovu intenzivnu upotrebu valja spremiti i s vojnohardverske strane, što podrazumeva regrutaciju jedinica u skladu sa situacijom na bojištu i arsenalom kojim raspolaže protivnik. R.U.S.E. jedinice dolaze u standardnim formama pešadije, avijacije, oklopnih odreda i artiljerije, a svaka od sukobljenih strana ima manje-više identičan arsenal (formacije se razlikuju po imenima, ne i po sposobnostima). Resurse za njihovu regrutaciju skupljate zaposedajući specijalne lokacije sa zalihama i postavljajući "supply dump" objekte: zavisno od njihovog broja i eventualnog protivničkog (ne)ometanja, dobijaćete manje ili više zaliha, kojima ćete plaćati svoje snage i istraživanje tehnologija za otključavanje novih i jačih modela.

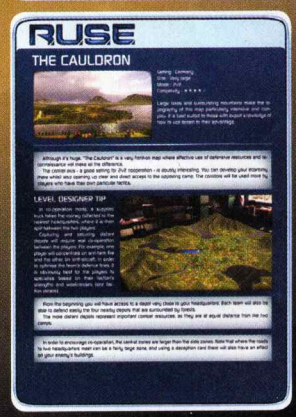
Jedina objektivno slaba tačka igre jeste singlplejer kampanja, čiji je zaplet relativno naivan i, zašto ne reći, pomalo banalan. Prateći mladog američkog komandanta, ratovaćete s Nemcima i Italijanima od severne Afrike do oslobađanja porobljene Evrope, tući se u bitkama koje su odavno postale kliše za svaku strategiju na temu Drugog svetskog rata (iskrcavanje u Normandiji, Bulge, itd.). Ako ništa drugo, ovaj modus igre dobro će vas pripremiti za skirmish partije, čiji izazov upravo srazmerno zavisi od inteligencije AI protivnika, koju sami možete određivati, kao i za multiplejer.

Gledano sa strane vizuelne opreme i produkcije, igri R.U.S.E. teško je naći ozbiljniju manu. Grafički engine je veoma fleksibilan – dozvoljava mogućnost dubokog zuma radi "skakanja" sa strateškog na taktički pregled situacije. Bilo da akciju na bojištu posmatrate iz ptičje perspektive ili je zumirate do pojedinačnih borbenih vozila – imaćete jasan i vizuelno atraktivan pregled situacije. Upotreba R.U.S.E. karata ima specifični grafički efekat (opet, zavisno od tipa), što će vam biti od neizmerne koristi u multiplejeru.

Kada završite sa singlplejer kampanjom, prava zabava koju nudi R.U.S.E. tek počinje! Multiplejer (za koji morate imati original) nudi vam realni strateški izazov za koji veštačka inteligencija vašeg računara prosto nije sposobna. Specifična mehanika igre, zezovi i strateške prevare dolaze do punog izražaja tek u rukama igrača od krvi, mesa i kostiju, koji će na pravi način umeti da iskoristi sve što igra pruža na planu strategije obogaćene diverzijama i prevarom.







R.U.S.E.

ŽANR: Real-time strategija

IZDAVAČ: Eugen Systems/Ubisoft

BROJ IGRAČA: 1–8 TERMIN: 7. septembar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: C2D 2.4 GHz, 2 GB RAM, 8800GTS/Radeon 3850

\+ Odlična ideja o podvali kao strateškom činiocu, vizuelno impresivna igra

\- Singlplejer kampanja ima neubedljiv zaplet

GRAFIKA: Mogućnost dubokog zuma radi "skakanja" sa strateškog na taktički pregled situacije – veoma je impresivna 4+

GAMEPLAY: Slanje pravih i lažnih jedinica u bitku, iniciranje radio tišine, špijunaža i drugi zezovi samo su neke stvari koje nudi ova nesvakidašnja strategija 4+

ZAKLJUČAK: *Jedan od najinteresantnijih i najbolje osmišljenih RTS-a u poslednjih nekoliko godina*

4+

Tekst: Stojan Karamatijević

ps3 360

ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST

Iskra slobode u mračnoj, postapokaliptičnoj budućnosti Zemlje

Fajt energetskim štapom veoma je zanimljiv jer Majmun izvodi spektakularne vezane poteze

Enslaved: Odyssey to the West, najnovija akciona avantura studija poznatog po Heavenly Swordu, jeste igra s vrlo specifičnim pedigreom. Okvirno je bazirana na kombinaciji "Putovanja na zapad", čuvenog kineskog epa iz 16. veka, akcione formule koja evocira uspomene na prvu 3D verziju igre Prince of Persia i postapokaliptičnog okruženja planete Zemlje, čije je stanovništvo desetkovano u opštem ratu 150 godina pre dešavanja u igri. Ova nesvakidašnja kombinacija uticaja pretočena je u prilično interesantnu igru, koja, pored natprosečno dobre akcije, nudi i vrlo ubedljivu glumu i još bolju karakterizaciju glavnih protagonista. Mišićavi momak po imenu Majmun i inteligentna, ali slabašna devojka Trip uspevaju, svako na svoj način, da uteknu iz lebdeće krstarice koja prevozi robove. Letelica se ruši, a naši junaci završavaju u ruševinama Njujorka, koje kao da su upravo izašle iz TV emisije "Život posle ljudi" na kanalu History. Svesna da sama neće uspeti da preživi put do svog sela, udaljenog nekih 400 km, Trip onesvešćenom snagatoru stavlja na čelo hakovanu robovsku elektrobandanu, podešenu da emituje ubistveni impuls ukoliko joj se nešto desi. Stavljen pred svršen čin, opravdano revoltirani Majmun obavezuje se da će odraditi svoj deo prisilnog dila, odvesti je kući i tek potom joj slomiti vrat. Dinamični duo snage i inteligencije rođen je, a Majmun ubrzo shvata da je Trip potrebna njemu isto koliko i on njoj: ruševine su pune sigurnosnih vrata, koja treba hakovati, kao i brisanog prostora, prepunog naoružanih robota, koji se lakše da protrčati pomoću holografskog mamca. Njihov međusobni odnos, početna netrpeljivost i prepucavanje, što prerasta u uvažavanje i pažnju, jeste najuspešnije rešen deo igre: suptilno građenje odnosa između dve nespojive individue retko gde je dato u ovako umešnoj i uverljivoj formi.

S gejmplej strane, Enslaved: Odyssey to the West jeste akciona avantura bazirana na akrobatici i tučnjavi. Vodeći Majmuna (Trip je samo pasivni prati-

Istraživački elementi vodiće vas kroz prelepo dočarane predele

Zar nisu romantični?

Cyber keretina je boss koji vam neće zadati previše muka

Close combat je doveden do savršenstva

Platformskih elemenata ima na pretek. Mali problem predstavlja kamera, koja je često preblizu

lac), imaćete zadatak da krčite put za krhku devojku, tučete se s različitim modelima borbenih robota i rešavate jednostavne terenske puzzle što otvaraju put za dalje. Ukratko, ova kombinacija skakanja, vešanja po platformama i tuče podseća na koktel Uncharteda i Prince of Persije, mada je Enslaved drastično lakši od obe igre, prvenstveno zato što zaista treba da se potrudite kako biste uspeli da poginete. Skakanje, kačenje po platformama i akrobatske piruete – Majmun uvek izvodi perfektno, a akrobaciju ne možete ni preduzeti ukoliko se niste namestili tačno onako kako treba. Ovo nije Tomb Raider, gde ste, vodeći Laru, satima slamali noge i vrat u pokušajima da pređete neku od komplikovanijih deonica, ili se pak zakačite za ivicu provalije koja je piksel dalja od maksimalne moguće distance skoka. Ne, Enslaved je dečja igračka za uzbuđenje i akrobatski horor Lare Croft, a opšta bezbednost u opasnim piruetama svakako je najveća mana igre.

Jedina opasnost po vaš život, zdravlje i napredak od poslednjeg čekpointa jesu roboti, čiji broj i borbene sposobnosti postaju nešto o čemu valja voditi računa u drugoj polovini igre (ona prva je izuzetno laka). Za blisku borbu, Majmun se koristi specijalnim energetskim štapom i udarcima što se mogu vezivati u jednostavne komboe, dok daljinski napadi plazma zracima (takođe iz štapa) zahtevaju skupljanje municije, koje baš i nema na pretek. Roboti dolaze u nekoliko varijanata: neki će vas napucavati s distance, drugi će se zaletati da vas ispeglaju izbliza, treći imaju štit, četvrti vas gađaju loptastim munjama... Povremeni boss fajtovi razbijaju monotoniju na polju protivnika, mada ni oni ne predstavljaju neki poseban težinski izazov. Grafika u igri je vrlo impresivna – postapokaliptične ruševine Njujorka ostaviće vas bez daha, a isti efekat proizvešće odlična animacija glavnog junaka. Kvalitet okruženja malčice opada u sredini igre, kada Njujork zamenite divljinom i devojčinim selom, ali u svakom slučaju ostaje nesvakidašnje dobar do samog kraja.

Pigsy je na vašoj strani. Obratite pažnju na kaiš

Nivoi su prostrani. Bacite se na istraživanje

Enslaved: Odyssey to the West

ŽANR:	akciona avantura
IZDAVAČ:	Ninja Theory/Namco Bandai
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	5. oktobar 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
PODRŽAVA:	16 : 9, 1080p, Dolby Digital 5.1

+ Spektakularna grafika, solidna priča i odlična gluma glavnih junaka

– Gejmplej ne nudi previše izazova, platformske deonice suviše su lake

GRAFIKA: Veoma impresivna; postapokaliptične ruševine Njujorka ostaviće vas bez daha, a isti efekat proizvešće odlična animacija glavnog junaka — 5

GAMEPLAY: Kombinacija skakanja i vešanja po platformama i tuče podseća na kombinaciju Uncharteda u Prince of Persiji, mada je Enslaved mnogo lakši od obe igre — 4

ZAKLJUČAK: *Odlično osmišljena arkadna avantura, koja inspiraciju crpi iz drevnog kineskog mita* — **4+**

Tekst: Stojan Karamatijević

KING'S BOUNTY: CROSSWORLDS

Ekspanzija ekspanzije vraća nas u ulogu Oklopne princeze

Serijal King's Bounty praktično je jedini aktuelni predstavnik žanra mešavine RPG-a i strategije koji je opstao na PC-ju posle legendarnih Heroja. S novom ekspanzijom, ljubitelji potezne taktike i šarenih fantazijskih svetova dobiće željenu dozu nove zabave.

Crossworlds je ekspanzija igre Armored Princess, koja je sama po sebi neka vrsta ekspanzije igre The Legend. Crossworlds donosi četiri kampanje, uključujući tu i samu Armored Princess, zatim njen nastavak Defender of the Crown, njenu varijaciju s novim predmetima i jedinicama Orcs on the March, te jedan novitet, čisto borbenu kampanju Champion of the Arena, u kojoj vodite viteza Arthura kroz seriju izazova, tj. teških borbi u svojevrsnoj areni, kako ime kaže.

Ako niste igrali Armored Princess, preporučujemo da počnete odatle. Ne da biste se upoznali s pričom – jer ona je prilično standardna i nemušto predstavljena gomilom teksta što ga po vama polivaju drugi likovi – već da biste savladali gejmplej. Kao i kod svih pravih zaraznih igara, ovde je vrlo lako naučiti kako se igra, ali je izazov u tome da savladate pravu taktiku za uspeh u bezbrojnim fajtovima.

Borbe su vrlo jednostavno postavljene: s jedne strane je vaša vojska, sastavljena od maksimalno pet tipova trupa, a s druge protivnik, na jednom ekranu podeljenom na sa-će. Igra se potez po potez, s time što vi kao junak ne učestvujete direktno u tome, već možete baciti neku magiju ili prizvati svoje zmajče (koje i pored toga što je beba ume da uradi mnoge opasne stvari), jednom po potezu. Dakle, svima koji su ikada igrali Heroje sve će odmah biti jasno. To važi i za igranje van fajta, mada ovde neće biti potrebe za menadžmentom gradova niti preteranog broja resursa, jer imate samo zlato (za kupovinu vojske i predmeta) i magične kristale (za učenje magija). RPG aspekt je dosta jednostavan, ali vaš lik treba dosta toga da nauči i iskusi da bi dobio određene bonuse, što je dovoljno da RPG ljubitelje podstakne da igraju samo još malo, evo još ovaj fajt, još deset minuta... Nekoga će, možda, odbiti to što igra bez upozorenja ume na vas da baci nemoguće teške protivnike, ali za prave hardcore igrače – to je deo šarma.

Kampanja Defender of the Crown, umesto lutanja po mapi i ispunjavanja questova za NPC-e, nudi seriju teških fajtova uklopljenih u jednu priču. I ovde imate zmaja i magije, ali trupe morate dobrano paziti, jer težina eksponencijalno raste sa svakim fajtom. Slično vam nudi i Champion of the Arena, ali s drugim likom, koji učestvuju u gladijatorskim borbama, gde mora pobediti osam velikih šefova. Vojsku u ovom režimu regrutujete kroz tzv. gilde, koje su rasno čiste, a glavna fora je u tome da se fokusirate na jednu gildu, ili makar na kombinaciju rasa kojima ne opada moral kada se bore rame uz rame – jer će visok moral biti ključ uspeha budući da donosi veću šansu za kritične udarce.

King's Bounty: Crossworlds

ŽANR: RPG/strategija
IZDAVAČ: 1C Company
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 17. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, 3D grafička kartica sa 128 MB

\+ Razrađena borba, živopisna grafika, nove kampanje

\- Neočekivana težina, neinspirativna i linearna priča

GRAFIKA: Jednostavna, šarena, najviše liči na WoW. Ponekad se možete malo izgubiti u bogatstvu mape sveta, ali je sveukupan utisak vrlo prijatan — 4

GAMEPLAY: Klasičan gejmplej u stilu igre Heroes of Might and Magic ovde je spojen s kretanjem po mapi u realnom vremenu, a u ovoj ekspanziji su i kampanje sačinjene samo od fajta — 3+

ZAKLJUČAK: *Crossworlds u sebi krije sate zabave za sve koji su voleli Heroje* — **4**

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs

Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL

Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

OSVOJTE SONY PSP

Virtual Shop poklanja vam SONY PSP konzolu.
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun PSP.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik Nintendo DS iz prošlog broja:
Jovan Račić,
Kragujevac (0658087xxx)

Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

24999.00

New SUPER MARIO BROS.

grand theft auto
Episodes From Liberty City

39999.00

GOD OF WAR III

USKOROIII
HALO
REACH

Učestvujte u beti najpopularnijeg multiplayer FPS-a kupovinom Halo ODST-a

22999.00

Ace Attorney Phoenix Wright
Trials and Tribulations

16999.00

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

USKOROIII

19999.00

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS

pc ps3 360 wii

H.A.W.X 2

Vazdušni rat s teroristima, part 2

Video-konferencija u žaru borbe. To mogu samo H.A.W.X. piloti!

Kada krene akcija, kamera se smešta iza repa aviona

Tom Clancy's H.A.W.X. 2 čudna je zverka, igra koja sve vreme balansira na tankoj žici što razdvaja zabavu od smaranja. S jedne strane imamo pregršt odlične pilotske akcije u vizuelno impresivnom okruženju, dok nam, s druge strane, sleduje frustracija u vidu protivnika koje je gotovo nemoguće oboriti s neba i vremenskog ograničenja velikog broja misija. Dodamo li tome i nekoliko novoustanovljenih fazona, kojih nije bilo u prethodnoj H.A.W.X. igri, finalni rezultat je srazmerno slab.

Priča koja opravdava vaše vazdušne bravure klasičan je antiteroristički koktel "globalne opasnosti", ukradenog nuklearnog oružja, muslimanskih fundamentalista i ruskih ultranacionalista, pretnji kojima je jedina barijera multinacionalna grupa pilota organizacije H.A.W.X. Dvadesetak dugačkih misija, desetine realističnih, licenciranih borbenih aviona i tovar frustracije jesu osnovni elementi iskustva s ovom arkadnom simulacijom letenja.

Dobro, šta to nije u redu s igrom H.A.W.X. 2? Normalne, lovačko-bombarderske misije sjajne su kao i ranije, izuzmemo li poletanje i sletanje, što vam sleduje u toku svake od njih, a u isti koš možemo strpati i nadopunjavanje goriva u vazduhu. Naravno, s obzirom na karakter igre, te operacije nemaju zapetljani, simulacioni karakter,

MOĆNA FLOTA

Broj aviona koje možete provozati u igri zaista je impresivan. Ubitačni avioni razlikuju se po letačkim karakteristikama i konfiguraciji naoružanja, mada su sve suptilnije različitosti ispeglane jer igra ima čisto akcioni karakter.

A-10 Thunderbolt II

F-16 Fighting Falcon

F-22 Raptor

Bombardovanje nesrećnih terorista iz bespilotne letelice još je dosadnije nego što izgleda

AC-130: Loša kopija odlične misije iz igre Call of Duty: Modern Warfare

Noćno pilotiranje bespilotnom letelicom i prisluškivanje terorista. Zzzzzzzz

Zaleteću se ka crnoj mrlji na tlu!

Pa namesti mi se već jednom!!! Braaawgh!

već su vrlo jednostavne i zahtevaju elementarnu preciznost, mada ih baš to čini najobičnijim faktorom trošenja vremena. Pipavo manevrisanje u pokušaju sletanje, što vam sleduje posle žestoke vazdušne borbe, izuzetno je glup finiš za svaku misiju nabijenu adrenalinom. Pored vazdušne borbe, u igru su – da bi se "šaranjem" izbeglo preterano ponavljanje – uvedene i misije u kojima pilotirate bespilotnom letelicom i nekoliko njih gde imate ulogu nišandžije u AC-130 Gunshipu. Pilotirajući bespilotnom letelicom (zvuči glupo, zar ne?), izvodićete izviđačko-osmatračke i špijunske radnje, skenirati objekte i daljinski prisluškivati telefonske razgovore između terorističkih lidera i sve vreme se slamati kao pedala. Gunship misije su identične onoj slavnoj epizodi iz igre Call of Duty: Modern Warfare: rokanje vozila, objekata i pešadije s bezbedne visine malčice je interesantnije od pilotaže BPL-om, ali i ovo posle određenog vremena počinje da smara. Verovatno najveći problem s igrom leži u sferi kombinovanog faktora vremenskog ograničenja nekih misija i progresivno veštijih protivnika, koje je izuzetno teško oboriti. Već posle nekoliko misija počećete da se sukobljavate s pilotima koji se vešto koriste mamcima da zavaraju vaše samonavodeće rakete, prisiljavajući vas da pokušate da ih oborite avionskim topom, što je izuzetno teško uraditi pilotirajući pomoću (nedovoljno preciznog) džojpeda. Situacije u kojima se pet minuta jurite s istim avionom i bezuspešno pokušavate da mu uđete u rep – ovde nisu nimalo retke. Ovo je akciona igra kojoj AI ozbiljnih simulacija stoji kao piletu sise.

Kao i prvi H.A.W.X., i broj dva je baziran na 3D engineu, koji se obilato koristi satelitskim snimcima zarad teksturiranja terena, što je mač s dve oštrice. Satelitske teksture terena deluju dobro kada letite među oblacima, ali brišući let na malim visinama donosi kudikamo ružnije teksture i delimičnu pikselizaciju, što dolazi do izražaja u misijama u kojima se od vas eksplicitno zahteva da letite ispod radara. Problem je još izraženiji na PC-ju, jer je u konzolnim verzijama, usled prirode prikaza na TV ekranu i distance s koje ljudi najčešće igraju, izraženiji "blur" koji ublažava problem.

Kada se sve sabere i oduzme, Tom Clancy's H.A.W.X. 2 objektivno je lošija igra od prethodne, te je stoga možemo preporučiti samo potpunim fanovima vazdušne borbe, onima koji su u stanju da zanemare pomenute probleme.

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

ŽANR: borbena simulacija letenja

IZDAVAČ: Ubisoft

BROJ IGRAČA: 1–8 TERMIN: 7. septembar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: P4 3,0 GHz, 1 GB RAM, 9 GB HD, grafička sa 128 MB

\+ Solidna vazdušna akcija i odlična grafika (gledana s velike visine)

\- Užasno monotoni nivoi; frustrirajući protivnici u kasnijem toku igre; poletanje i sletanje zaista smaraju

GRAFIKA: Satelitske teksture terena deluju zanosno kada letite među oblacima, ali brišući let na malim visinama donosi kudikamo ružnije teksture i delimičnu pikselizaciju — 4

GAMEPLAY: Normalne, lovačko-bombarderske misije sjajne su, ali su delovi kada pilotirate bespilotnom letelicom i AC-130 Gunshipom čisto smaranje — 3-

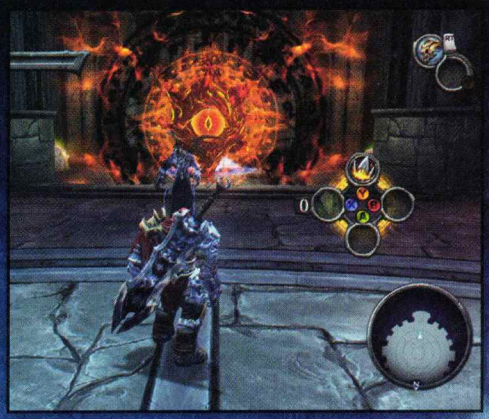
ZAKLJUČAK: *Jednostavni i zarazni gejmplej prvog dela igre H.A.W.X. nepotrebno je dopunjen ekstremno dosadnim elementima* — 3+

F-35 Lightning II

Eurofighter Typhoon

Harrier GR9

Tekst: Stojan Karamatijević



Darksiders

STIGAO JE I NA PC!

Mada je Darksiders još početkom godine izašao u verziji za konzole, korisnici PC-ja sve su donedavno bili osuđeni na čekanje. Ipak, dobar deo njih bio je srećan što igra uopšte stiže na Windows platforme.

Igrač je u ulozi Wara, koji je neopravdano optužen da je prouzrokovao apokalipsu pre vremena. Na planeti Zemlji, stotinu godina u budućnosti, sada treba da otkrije šta se tačno desilo i da kazni odgovorne. Priča deluje dosadno, ali ostatak igre popravlja situaciju.

Svi oni koji su proveli određeno vreme uz Devil May Cry i Jade Empire – znaće šta otprilike mogu očekivati od Darksidersa, pa im neće trebati mnogo vremena da se naviknu.

Za sve ostale, ovo je tipična akciona igra, gde kroz niz nivoa prolazite tamaneći neprijatelje i rešavajući poneku logičku zavrzlamu. Da ne bi sve bilo tako jednostavno, s vremenom će War dobijati nove poteze, a postoje i brojni RPG elementi, poput unapređivanja lika kupovinom novih moći i oružja. U kasnijim delovima igre moguće je jahati konja, ali i leteti, čime se gejmplej znatno osvežava.

Darksiders je s konzola došao u nepromenjenom izdanju, što i nije veliki problem budući da igra izgleda i zvuči odlično i da je dizajn poznatog crtača stripa Joea Madureira zadivljujuć. Doduše, autori se nisu potrudili da ubace bar neka podešavanja grafike, što može prilično pokvariti utisak ljudima sa slabijim konfiguracijama.

Ukoliko ste kadri da pređete preko loše priče, sigurno ćete uživati u ovom ostvarenju, jer je Darksiders svakako jedna od boljih akcionih igara koje se mogu pronaći na PC-ju.

ŽANR: akciona avantura
IZDAVAČ: THQ
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2

5

Turba

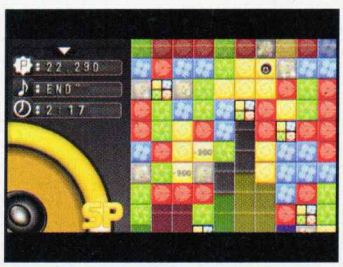
MOZGALICA ZA MUZIČKI NASTROJENE

Turba je logička arkada, koja se na interesantan način koristi vašom muzičkom kolekcijom da bi kreirala probleme. Srž naslova predstavlja slaganje blokova iste boje u nizovima od tri ili više polja da bi se zaradili poeni i očistio prostor. Ovaj naslov je drugačiji po tome što od vas zahteva da učitate određenu numeru, nakon čega na osnovu bitova, tj. brzine pesme određuje težinu akcije na ekranu. Postoje tri moda igre, a pored četiri osnovne boje blokova, mogu se pojaviti još i specijalni elementi, poput bombi, koje, pošto eksplodiraju, stvaraju beskorisna, crna polja.

Dostizanje određenih ciljeva otvara nove mogućnosti, koje će vas dodatno zadržati i pored toga što igra nema najbolju detekciju muzike i što je prilično teška, čak i na srednjem nivou.

ŽANR: logička igra
IZDAVAČ: Binary Takeover
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2

4



Professor Layton and the Unwound Future

POVRATAK U BUDUĆNOST S PROFESOROM LEJTONOM

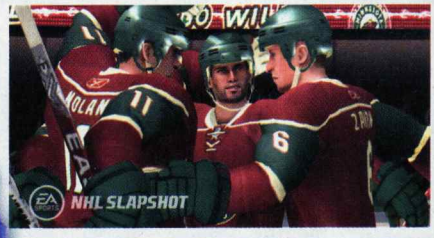
Povratak profesora Laytona obradovaće sve vlasnike DS konzola, koji su dosad već navikli na kvalitetne logičke igre iz ovog serijala. Unwound Future nije mnogo drugačiji od prethodnika, tako da ćete napredovati kompletirajući zadatke koje postavlja lokalno stanovništvo. Probleme ćete rešavati preko tačskrina, a ukoliko neki od njih budu preteški, na ekranu ćete imati skrivenu pomoć. Za uspešno obavljen zadatak dobijate novac, a u slučaju greške, on vam se oduzima, pa morate biti pažljivi. Pored samih problema, postoje i tri mini-igre koje podržavaju glavnu priču, a nakon kompletiranja igre, otvaraju se i dodatni modovi. Odličan dizajn i crtež, kao i mnoštvo zanimljivih zadataka – dobar su razlog da ovaj naslov ne propustite.

ŽANR: avantura
IZDAVAČ: Nintendo/Level-5
PLATFORME: DS PS3 360 Wii PS2

5

NHL Slapshot

NEŠTO DRUGAČIJI HOKEJ



Slapshot je pokušaj EA Sportsa da zauzme i Wii tržište, a podnaslov sugeriše da se on razlikuje od njihovih NHL igara za druge sisteme. Utakmice ne poseduju duboke taktičke elemente, a i svi drugi modovi znatno su jednostavniji. Peewee to Pros je uprošćeni Be a Pro mod, u kome vodite igrača od dečačkih dana do NHL lige, a kup i sezona podsećaju na one u drugim verzijama. Pored toga, postoji i nekoliko mini-igara. Prezentacija je kvalitetna, ali ne treba očekivati previše, dok muzičku podlogu, iz nekog razloga, čine hitovi devedesetih godina. U originalnom pakovanju stiže i palica, koja se kombinuje s Nunchakom i Wiimoteom, ali kako njena upotreba zahteva stajanje, to posle određenog vremena dosadi. Slapshot vredi probati zbog unikatnih modova, dok je sezonu ili kup bolje igrati na drugim sistemima.

ŽANR: sportska
IZDAVAČ: Electronic Arts
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2

4

Ferrari Virtual Academy 2010

DRUŽENJE S PROPETIM KONJIĆEM

Ferrari Virtual Academy ima samo jedan cilj – da vam maksimalno dočara utisak vožnje ovogodišnjeg bolida F1 za čijim su upravljačem Fernando Alonso i Felipe Massa. Spartanski glavni meni na raspolaganju nudi samo fabričku test stazu u Fioranu, dok se uskoro najavljuju i Mugello, odnosno Nurburgring. Kako razvojni tim nije pravio kompromise kada je reč o verodostojnosti simulacije, vožnja predstavlja zaista velik izazov, a obaranje rekorda kruga koji je lično postavio Felipe Massa – deluje kao pretežak zadatak za obične smrtnike. Nažalost, to je i jedino što možete raditi – vreme je vaš jedini protivnik, jer klasične trke ne postoje. Među krupnije mane svrstavamo još i nemogućnost detaljnog podešavanja bolida, to jest nepostojanje modela oštećenja. Preporuka samo za najzagrižene fanove slavnog italijanskog tima, s napomenom da je za igranje neophodna stalna internet konekcija.

ŽANR: trkačka
IZDAVAČ: Ferrari
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2

3

Tekst: Nikola i Vladimir Dolapčev

NAPRAVITE IGRU POMOĆU IGRE

Domaća pamet izrodila je mapu za StarCraft II pod imenom Call of Ancestors

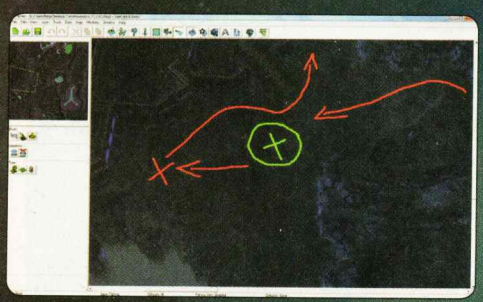
Malo je razvojih timova koji dele Blizzardovu priču o uspehu. Otkako je nastao, ovaj studio generisao je šaku neverovatno isplativih i popularnih igara. Sa svega tri franšize – StarCraft, Warcraft i Diablo – Blizzard je prerastao u fenomen sličan kompaniji Google, samo u okvirima sveta PC igara. Popularnost StarCrafta je dobro poznata – samo u Južnoj Koreji ovaj naslov, star 12 godina, odavno je postigao status sporta s megazvezdama i sopstvenim TV kanalom.

Ukoliko nismo zaposleni u kompaniji iz Irivina u Kaliforniji, njena dela mogu nam izgledati kao nešto nedostižno, nešto na čemu rade genijalni umovi, zakopani i nedostupni u kancelarijama po celom svetu. Istina je da se Blizzard pobrinuo da svako, uz malo truda i s dobrom idejom, može napraviti sopstvenu igru.

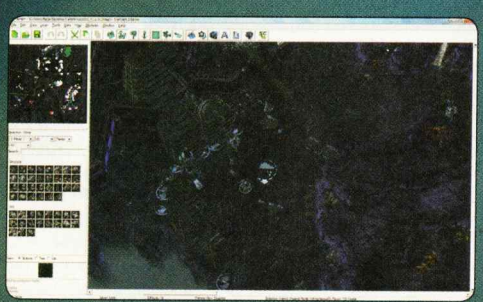
Izlazak StarCrafta II igračima nije doneo samo nastavak popularne igre. S njom su dobili i alat da stvaraju sopstvene igre. Grupa umetnika i dizajnera okupljena oko Photon Tidea, domaćeg društva za popularizaciju naučne fantastike, odlučila je da pokuša da pretoči

Eksplozija predajnika i okončanje prvog zadatka

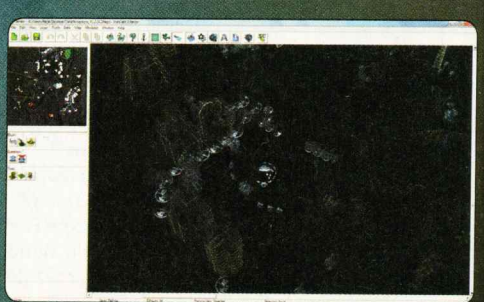
StarCraft II editor: Korak po korak do igrive misije



Označavanje putanje i zadataka na goloj mapi



Unošenje objekata i jedinica



Wireframe pogled na međusobni položaj zgrada

Scena dijaloga između glavnih likova

Scena jedne od više in-game animacija

ideje u stvarnost. Kao dugogodišnji ljubitelji originalnog Starcrafta i PC igara, nisu želeli da propuste priliku da istraže mogućnosti novog editora. Rezultat je prva misija mini-kampanje po imenu "Call of Ancestors".

Kako kažu, sve je počelo od namere Mladena Tapavičkog, člana grupe koji je bio upoznat s editorom, i njegove želje da napravi sopstvenu mapu. Njemu su se ubrzo priključili Relja Trajković, dizajner, Ivan Zorkić, konceptualni crtač, i Ivica Milarić, mladi pisac. Zajedno su napisali scenario koji prati Tarsilasa, zapovednika Mračnih templara od trenutka kada dobije naređenje da uništi grupu Terana koji su započeli iskopavanja na izolovanoj, misterioznoj planeti. Ideja je da ovu naučnofantastičnu priču zaokruži kampanja od pet misija. Prema njihovim rečima, cilj im je da naprave zanimljive, dinamične misije, ali i da ujedno pruže jedinstvenu priču vernu kanonu (zvaničnim Blizzardovim okvirima ove franšize).

Proces kreiranja počinje s editorom koji dolazi uz igru. Osnova svake misije jeste mapa i okvirno postavljanje prioriteta i ciljeva koje igrač treba da ispuni. Od određivanja ovih waypointova, proces kreće u dva paralelna pravca – jedan uključuje dalje razvijanje mape, poput unošenja detalja, topografije i slično, a drugi podrazumeva pisanje priče oko ključnih tačaka u razvoju misije, imajući sve vreme na umu i širi zaplet. U ovoj interakciji nastaju dijalozi i cut-screen in-game animacije, koje uranjaju igrača u svet kampanje, upoznajući ga s likovima i pružajući mu dodatne informacije o njima i njihovim motivima.

Sa osmišljenim izgledom mape i radnjom koja će pratiti misiju, rad se prebacuje u improvizovani tonski studio, gde se snimaju glasovi likova koji će takođe biti uneseni u mapu. Svrha sinhronizacije na engleskom jeste da pruži igraču dodatnu dubinu i uverljivost.

Kada se završi ova gruba ali potpuno funkcionalna verzija mape, ona se postavlja na sajt Blizzard developer, odakle je bilo ko može skinuti i isprobati.

U ovom delu razvoja ključna je StarCraft zajednica, budući da tim dobija masu korisnih povratnih informacija od igrača i analizira njihove zamerke i sugestije. S obzirom na nove podatke, sprovode se sitne korekcije koje su drugi igrači primetili: ponekad je razlika od nekoliko poena zdravlja glavnog lika dovoljna da od zahtevne mape naprave frustrirajuće igračko iskustvo, što je neophodno izbeći. U ovom procesu, poznatom kao tvikovanje (tweaking), mapa prelazi iz neformalne beta faze u gotov proizvod, besplatno dostupan svakom koga zanima.

Međutim, ovo je samo jedna od mnogih priča. Grupa članova Photon Tidea odlučila je da napravi kampanju baziranu na jedinstvenoj priči i atmosferi originalnog StarCrafta. Fleksibilnost editora je ogromna: od logičkih mini-igara, preko trkačkih i RPG varijacija, pa sve do FPS modova; granice su omeđene samo vašom maštom i trudom koji ste spremni da uložite.

Prizor iz završene misije

Momci u Photon Tideu

Aleksandar Cocek, Ivica Milarić, Relja Trajković

Grupa Photon Tide osnovana je 1997. radi promovisanja naučne fantastike i popularne nauke. U prvim godinama, grupa je funkcionisala kao platforma za okupljanje i komunikaciju ljubitelja dela poput "Zvezdanih staza" i "Ratova zvezda". Polako, grupa se fokusirala na kreativnu stranu, pa su njeni članovi spontano počeli da se udružuju na mini-projektima, poput kratkih amaterskih filmova i stripova. Pravljenje igara je najnovije interesovanje članova ove grupe, a planiraju da u skoroj budućnosti započnu rad na sopstvenom, u potpunosti autorskom naslovu. Više o grupi i trenutnim aktivnostima saznajte na www.photontide.org.

Stalker, jedna od Protoss jedinica u misiji

Šta je potrebno za modovanje?

Ništa specijalno, ako već imate igru. Potreban vam je StarCraft II klijent, uz koji ide i StarCraft II Editor, poznatiji kao Galaxy Editor (trenutni patch 1.1.1).

Pre nego što krenete da igrate objasnite joj kako se drži džojped

Najbolji kooperativni naslovi za igru s devojkom

TOP 10 IGARA ZA DVOJE

Momci, devojka se žali da joj nedostajete jer ste poslednja četiri dana i noći proveli prikovani za WoW? Žena vam preti razvodom jer svake noći svirate "Under Pressure" s drugarima dok svi ne dobijete pet zvezdica? Možda bi trebalo da joj skrenete pažnju na staru kinesku mudrost: "Ako ne možeš da ih pobediš, pridruži im se". Još bolje – budite džentlmen (jednom, za promenu) i napravite prvi korak: pozovite je da se igra s vama. Iznenadićete se koliko ženskog sveta nije probalo video igre, a zapravo im se prilično dopadnu kada jednom dohvate kontroler. Ali postavlja se pitanje šta da igramo. Ne želimo da budemo u vašoj koži ako je pobedite u partiji Starcrafta ili je izdevetate u Soul Caliburu... Zato vam preporučujemo da odaberete neku od igara čuvenih po mogućnostima za kooperaciju između igrača. Nešto, recimo, kao...

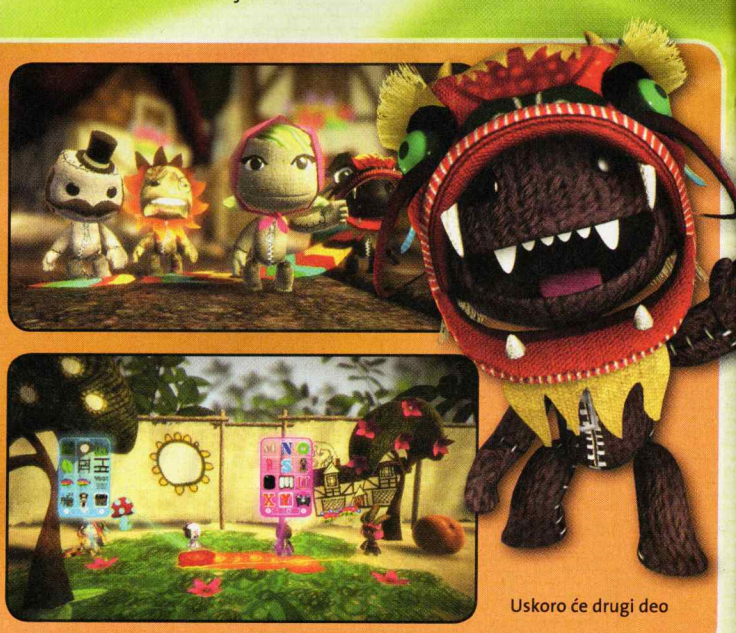
1 Little Big Planet

Platforma u koju se zaljubljujete na prvi pogled

Nema ženskog srca sposobnog da odoli vrećuljcima koji nastanjuju svet igre LittleBigPlanet. Veoma su slatki – možete ih oblačiti kako hoćete, a treba i da ih prošetate zajedno po nivoima, koji su uvek šareni, šarmantni i prepuni zabavnih zadataka. Uopšte, sve je napravljeno tako da bude sušta zabava u koju svako može – i voli – lako da uskoči. Rezultat je često potpun haos i ludilo, a sa stotinak hiljada downloadable nivoa i bezbroj elemenata za oblačenje i dekoraciju, prema našoj slobodnoj proceni, iz ove igre možete izvući dovoljno za pet hiljada večeri skakutanja i kikotanja. Pitajte roditelje jesu li imali toga toliko za sve godine braka.

Little Big Planet jednako je zabavan i kada ga igraju početnici. Možda čak i zabavniji

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP



Uskoro će drugi deo

2 Castle Crashers

Može i učetvoro!

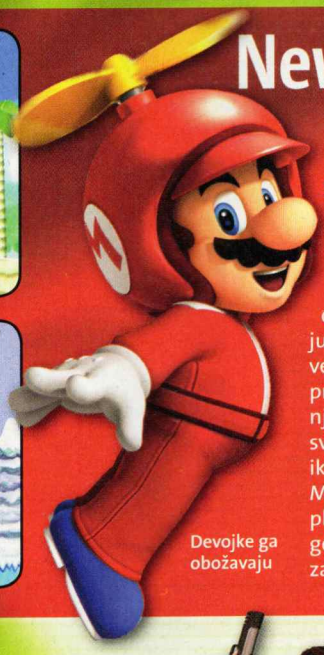
Dokaz da najjednostavniji mogući gejmplej može biti najzarazniji dobijete kada pustite Castle Crashers nekome ko "ne igra igrice". Odaberite jedan od 24 simpatična lika i krenite napred udarajući i pržeći sve pred sobom, po mogućstvu, u paru ili, još bolje, učetvoro. Pored neverovatno slatke grafike u jedinstvenom stilu crtaća, Castle Crashers momcima isporučuje neprestanu akciju "old school" tipa, dok su za devojke tu gomile životinjica, koje treba sakupljati i koristiti za specijalne akcije u igri. Tu je i onaj adiktivni kvalitet zvani "samo još jednu partiju", jer nivoi su kratki i eksplozivni, tako da Castle Crashers lako može na neko vreme postati jedina igra koju igrate.

Droga od koje se počinje. Ako vas pita da proba još neku "sličnu igricu", onda je zauvek upala u gejmerske kandže!

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

New Super Mario Bros 3

Vodoinstalateri privlače devojke



Devojke ga obožavaju

S Mariom nema greške – napravljen je i zamišljen kao pomalo smušeni heroj za devojčice, koji ne preza ni od čega da bi spasao svoju princezu. Dečaci su u njemu našli junaka koji može skočiti dok je već u vazduhu i koji ne preza od skakanja po kornjačama, što je ispalo sasvim dovoljno za status ikone video igara. Starije Mario igre definisale su platformske zezancije svoje generacije, a ni nove tu ne zaostaju. New Super Mario Bros jedna je od najnovijih i koristi kontrole pokretom da isporuči igru nalik na NES klasike, a sve to za dva do četiri igrača! Ludilo, blesavilo, šizenje, pišanje od smeha... šta vam više treba?

Najzad ćete kupiti ta dva dodatna Wii kontrolera što ste ih poželeli još za prošlu Novu godinu

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

4 Lara Croft and the Guardian of Light

Jedno igra Laru, drugo ratnika

Momci je obožavaju

Sveže pristigla, sveže opisana u ovom broju, Lara Croft and the Guardian of Light zaista je osveženje za ovu junakinju, na koju bi se mnoge cure rado ugledale i koju bi mnogi momci rado gledali po ceo dan (sve zumirajući kameru spreda, pa straga, pa spreda...). Ne samo što je perspektiva u igri zakucana na pristojnu izometrijsku daljinu nego je i gejmplej savršena mešavina pucnjave, istraživanja i mozganja, a sve je napravljeno za dva igrača. Budite njen hrabri ratnik Totec, a ona će biti vaša Lara. Skakutaće po kopljima koja zabodete u zid, dok ćete vi hodati po konopcu koji ona izbaci. A onda zajedno rešetajte karakondžule, kao Boni i Klajd.

Zamenite uloge. Ona – Totec, on – Lara. Uključite mikrofon i snimajte dijalog dok se igrate

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

5 Wii Sports

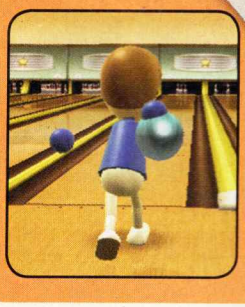
Idealno za vitku liniju

Možda je malo preočigledno, ali je vredno pomena, naročito za one koji razmišljaju o tome da kupe Wii. Serija od pet sportova koje nudi Wii u osnovnom pakovanju dovoljna je da zabavljate devojku, drugare, rodbinu i njenu rodbinu bar nekoliko meseci. Od vrlo kompetitivne akcije tenisa i boksa do odmerenijih ali jednako dinamičnih nadmetanja u kuglanju i golfu (bejzbol je takođe zabavan, mada retko kada stigne na red od ostala četiri sporta) – Wii Sports vam garantuje aktivan provod bez potrebe da napuštate kuću!

Igraš igrice, a skidaš kalorije? Pa to nigde nema

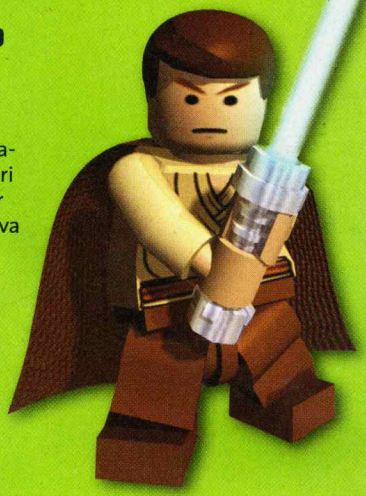
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

Dodatne opreme ima ko šodera



6 Lego Star Wars

Pokažite joj ko ima Silu!



Veče s devojkom uz Lego Star Wars moglo bi se pokazati kao bolji izbor od večeri s devojkom uz neki od Star Wars filmova, (khm, kh, prva trilogija, khm, kh). Svet i avanture Star Warsa ovde su dočarani pomoću lego kocaka, i to iznenađujuće dobro, a obrada dodaje +10 na faktor slatkoće. Sve vam to može delovati previše detinjasto, ali tečna i bezbrižna akcija uz šarmantan smisao za humor (koji, doduše, najbolje prolazi kod onih koji poznaju filmove) brzo uvlače i ne puštaju. Lego Star Wars igre stvarno su dušu dale za kooperaciju – drugi igrač može uskočiti prostim pritiskom na dugme, kao u starim arkadama, a komande su jednostavne i svi imaju bezgranično života, pa se možete prosto zezati okolo po nivoima, što je često mnogo gotivnije od jurnjave za "pričom".

Prilika da još jednom pogledate Star Wars filmove. "Da vidiš kako je to stvarno bilo, dušo.."

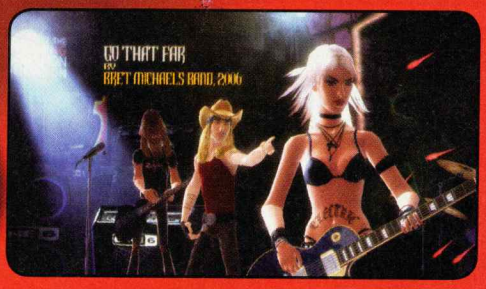
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

7 Guitar Hero/Rock Band

Svirajmo gitaru dok se ne otope žice

Dobro, zar ste stvarno mislili da će ovaj spisak proći bez najjače parti igre u prethodnoj deceniji? Bilo da je reč o prva tri Guitar Hero naslova sa po dve prikačene gitare, bilo da ste se ispružili za kompletan Rock Band 2 ili GH5 sa sve bubnjevima, mikrofonom i palicama – nema devojke koja će odoleti zovu rok zvezde! Serijal Rock Band možda nudi muziku više po ženskom ukusu, naročito uz DLC, ali ni uz naslove kakav je Band Hero ne možete pogrešiti. Oba serijala savršeno predstavljaju timski rad, jer igrače koji ispadnu možete vratiti dobrom svirkom, a loženje kada istovremeno dignete gitare u vazduh nešto je što svako treba jednom da doživi.

Svirate džojpedom u obliku gitare



Među retkim igrama od kojih možete očekivati da primetno povećaju broj žena u okolini konzole

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

8 World of Warcraft

Masivno udvoje

Priznajemo, procenat devojaka koje igraju RPG-ove na mreži nije toliko visok, ali je viši nego što gejmeri misle. Uglavnom zato što se mnoge devojke kriju iza muških imena i ponašanja kako bi izbegle nalete nekontrolisanih hormona. Nažalost svih, ovaj deficit pokušavaju da nadoknade horde momaka koji igraju ženske likove. Ali ako ubedite devojku da s pratiocem, tj. vama kroči u Azeroth ili Tyiriju te tamo postane ratnica ili čarobnica i upusti se u avanture – otkriće tamo jedan novi svet, u kome možete zajedno provoditi vreme. I biti mnogo gotivnije obučeni. Pomaže što su i WoW i Guild Wars na svoj način vizuelno atraktivni i, naravno, to što stalno postoji nešto novo, nešto što vas tera da igrate još samo malo...

"Dušo, farmuj malo dok sam s ekipom na questu." Rekla je to i otišla pre dva sata

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

9 Neverwinter Nights 2

Uvedite je u svet pravila tamnice

Priznajemo, procenat devojaka koje igraju RPG-ove van mreže još je niži, ali za prave sladokusce koji vole kockice u ruci koliko i miša – nema bolje varijante od naslova Neverwinter Nights 2. Čak i ako nikad nije čula za Dungeons & Dragons, ovo je najprijemčiviji način da svari koncept najpopularnijeg RPG-a na svetu. Pustite je da napravi lik, a vi kontrolišite kompanjone, ili obrnuto, a u ekstremnijim varijantama budite joj dungeon master i napravite joj avanturu po meri. I sama kampanja je dovoljna da vam oboma oduzme dane života, zaplet je predstavljen dobrim dijalozima i glumom, a kome ni to nije dosta, tu je na hiljade avantura koje su pravili korisnici specijalno za dva lika.

Ako imate dragu koja je spremna da proba i ovo, možda nas upozna s nekom drugaricom...

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

10 Left 4 Dead

Zabava posle horor filma

Kakvu bolju situaciju za jačanje veze možete zamisliti od toga da ste oboje među poslednjima koji su preživeli zombi apokalipsu? Uz serijal Left 4 Dead ne morate mnogo zamišljati jer je Valve napravio najsavršeniju simulaciju dotične situacije do sada! Prema tradiciji zombi horor filmova, Left 4 Dead od starta je zamišljen kao igra za ekipu gde je glavno pitanje ko sledeći gine. Raznošenje zombija nikada nije bilo tako zabavno, a ni tako zahtevno: svi igrači moraju paziti da učestvuju i pruže sve od sebe. Naročito u trenucima kada krene ta, svima jako dobro poznata napeta muzika... A vas dvoje znate da ste oboje u buli sa zdravljem, pa krenete samo malo međusobno da se lečite dok zauzimate poziciju – i bam! Horda nemrtvih već vam je za vratom i vi se grčevito borite, rame uz rame... Ima li išta romantičnije od toga?

Još je bolje ako pozovete još jedan par. Prodajte to kao "druženje"

PLATFORME: PC MAC 360 Wii PS2 NDS PSP

GLODAR U AKCIJI

Miš Logitech G700 komunicira s bazom potpuno bežično, preko WiFi prijemnika. Sam glodar baziran je na laserskom senzoru velike preciznosti, koji prate i posebne teflonske nožice. One omogućavaju brzo i komforno kretanje po svim vrstama podloge. Isporučuje se s punjivom baterijom koja obezbeđuje do nekoliko meseci aktivnog korišćenja.

Cena: 99,99 evra
Kontakt: Logitech, www.logitech.com

PAMETNI CORBY

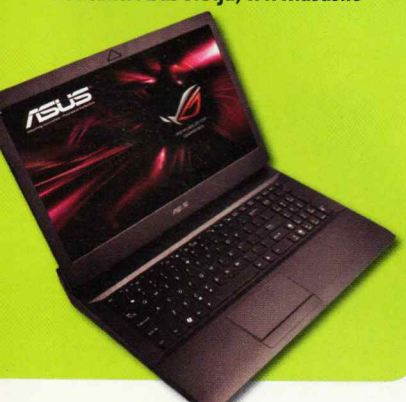
Samsung I5500 Galaxy 5 oduševljava funkcijama, simpatičnim izgledom i stabilnošću u radu. Iako kamera i nije nešto, sigurno će vas oduševiti korisnički interfejs, baziran na operativnom sistemu Android 2.1. Sve leti veoma brzo, a integracija s Googleovim servisima – fantastična je. Čak mu je i cena niska.

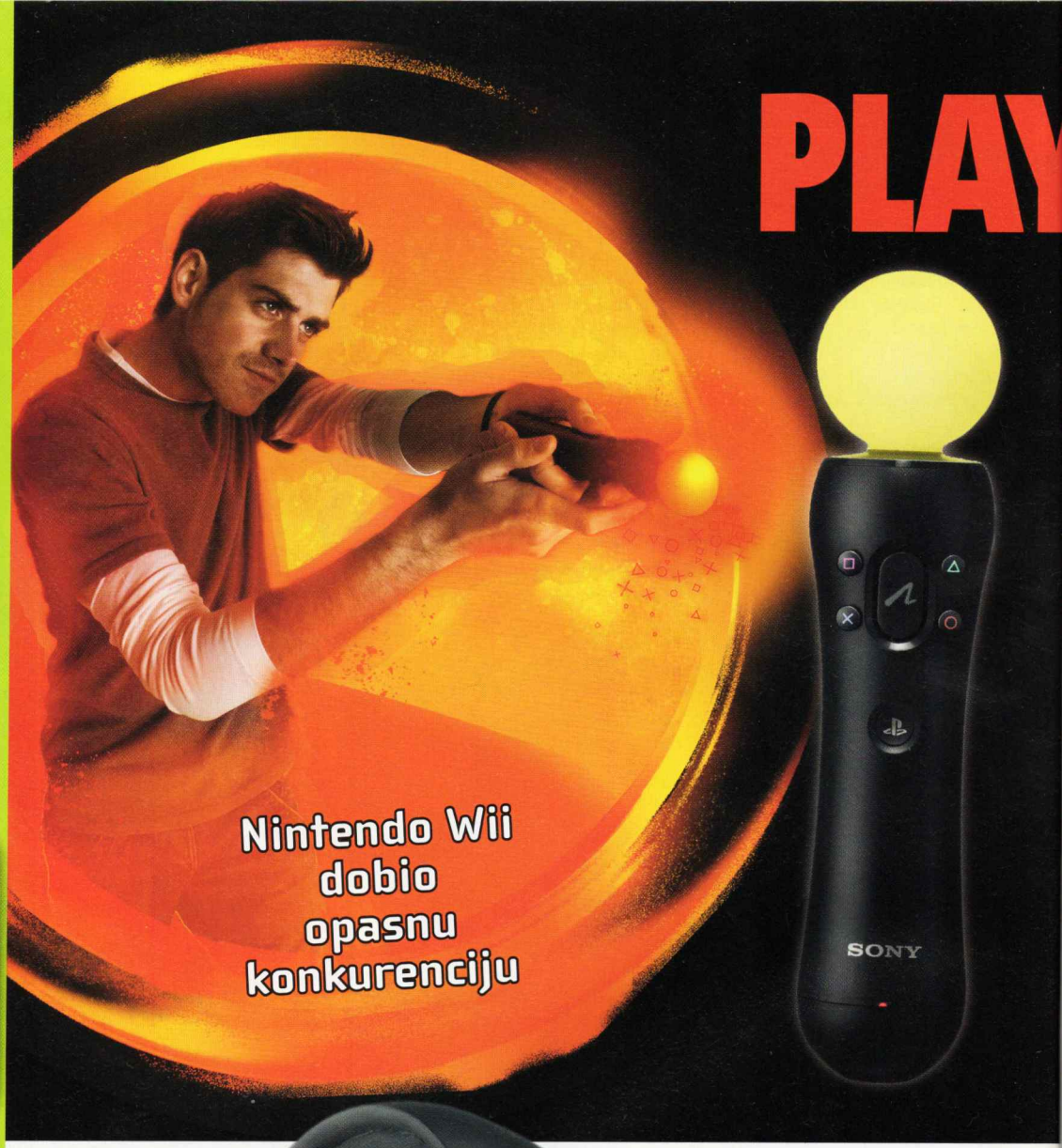
Cena: 230 evra
Kontakt: Samsung, www.samsungmobile.rs

PAPRENI LAPTOP

Asusovu višu klasa gejming mašina čine modeli G53JW i G73JW, bazirani na grafici Nvidia 460M. Dovoljno je reći samo da pomenuta grafika, bazirana na tehnologiji Fermi, radi sa 1.5 GB radne (sopstvene) memorije – i sve će vam biti jasno. Ovi računari se u prodaji mogu naći sa i3, i5 i i7 procesorima, a postoji i model zasnovan na quad-core i7 procesoru sa čak 8 GB radne memorije.

Cena: od 1.800 evra
Kontakt: Asus Srbija, www.asus.rs





Čuj svog neprijatelja

Logitech G930

Ove vrhunske slušalice oslanjaju se na konekciju od 2,4 GHz, a i s računarima su povezani preko malenog prijemnika, koji omogućava hvatanje signala u rasponu od 12 m. Vizuelno su veoma moderni, ali su specifični po tome što poseduju tri G programibilna tastera za snimanje makroa. Zamišljene su kao 7,1 rešenje, tako da su pogodne i za uživanje u gledanju filmova i ostalim multimedijalnim sadržajima. Vrhunski su se pokazale pri audio-reprodukciji, mada nude za nijansu dublji zvuk na difolt vrednostima, što i nije tako loše budući da su namenjene igračima. Jedina mana ovih sluški jeste vrlo visoka cena.

Cena: 179 evra
Kontakt: Logitech, www.logitech.com

STATION MOVE

Nismo ni sumnjali da će dodatna oprema zafaliti...

Veliki uspeh i popularnost Wii konzole očigledno su uticali na Microsoft i Sony da prošire mogućnosti sopstvenih igračkih platformi dodajući im nove upravljačke mehanizme, koji se oslanjaju na pokrete tela. Zvanično su oba nova kontrolna sistema najavljena pre godinu dana, a Playstation Move preduhitrio je Xbox Kinect sa zvaničnom premijerom sredinom prošlog meseca, te je stigao i u našu redakciju.

Dok je razvojni tim Xbox 360 s Kinectom otišao u skroz novom pravcu, Sonijevo rešenje je veoma slično onom koje već odavno nudi Nintendo. Playstation Move kontroler podseća na Wiimote i skoro je identičnih dimenzija kao verzija ovog uređaja s ugrađenim motion plus dodatkom, s tim što je dizajn Movea nešto prijatniji za oko i ruku. Ono što ih, ipak, razlikuje jeste gumena loptica na vrhu kontrolera, kao i to što ovde za prepoznavanje pokreta služi kamera EyeToy, koja bolje registruje pokrete. Sama loptica se koristi za određivanje položaja kontrolera u prostoru, i obično će, kada se ispravno podesi, svetleti (dosta jako) onom bojom koja najviše odudara od ostatka okruženja. U praksi ovo funkcioniše sasvim solidno – komande se prenose verno, ali uz poneku grešku i malo kašnjenje.

Kao i wireless kontroleri, PS Move koristi Bluetooth 2.0 i internu bateriju, a osnovni Move kontroler može se upotrebiti i s navigacionim kontrolerom, koji, opet, veoma liči na Wii nunchuck. U ovakvoj kombinaciji mogu uživati najviše dva igrača, dok Playstation 3 podržava do četiri solo Move kontrolera.

U originalnom pakovanju, pored hardvera, dobija se i demo disk, na kojem je video uputstvo za podešavanje, ali i nekoliko demoa igara koje podržavaju Move. Naslovi su žanrovski veoma različiti i variraju od onih jednostavnijih, predviđenih za celu porodicu, do nekih koji će od vas zahtevati veliku preciznost, poput izdanja Tiger Woodsovog golfa za ovu godinu. Ukupno 36 velikih proizvođača najavilo je podršku, a među njima su i Activision, EA, Capcom Ubisoft i drugi.

Move je odličan upravljački sistem, a sitne mane nisu nešto što bi prosečnog korisnika odvratilo od kupovine. Ipak, ono što će odrediti njegov uspeh sigurno je izbor igara, koji zasad deluje vrlo ohrabrujuće. Ukoliko softverska podrška bude jaka i narednih godina, i PS Move sigurno će uspeti da zaživi.

Cena: 70 evra

Kontakt: GMC-YU, www.gmc-yu.rs

PODRŽANE IGRE

U ovom trenutku, PS Move podržava 54 igre, od kojih dobar deo tek treba da se pojavi. Putem patcheva, Move će biti omogućen i u ostvarenjima kakva su Heavy Rain, MAG, RE5 ili Tiger Woods 11.

Infamous 2

Killzone 3

Little Big Planet 2

Michael Jackson: The Experience

Virtua Tennis 4

SOCOOM 4

Low-cost Fermi

Nvidia GTS450

Model GTS450 glavni je konkurent Radeon rešenjima u nižoj klasi. Mi smo u rukama imali model kompanije Asus sa specijalno dizajniranim rashladnim sistemom – DirectCU – koji omogućava da ova kartica postigne dobre rezultate u overklokingu. Ubrzanje u poređenju sa sličnim konkurentskim rešenjima ide i do 30 odsto, zbog čega će biti čest izbor jeftinih gejming konfiguracija, koje se u poslednjih nekoliko godina sve više traže kod nas.

Pozitivna strana mu je niska cena, pa ukoliko tražite dobro grafičko rešenje za svoj prvi desktop računar, onda to može biti Nvidia GTS450 u Asusovoj izvedbi.

Cena: 15.000 din

Kontakt: Asus Srbija, www.asus.rs

Otporni stikovi

Verbatim Store 'n' Go Micro

Ove, vrlo male USB memorije imaju kapacitet do 8 GB, a teške su svega 1,2 grama. Da bi postigle kapacitete od 2,4 i 8 GB u tako malenom i prenosivom obliku, Verbatimove USB memorije koriste se tehnologijom system-in-package (SIP). SIP integriše sve elektronske komponente uređaja u jedinstvenu, zapečaćenu celinu vrlo malih dimenzija. Kao rezultat toga, ovi mali uređaji otporni su na vodu, prašinu, fizičke udarce i elektrostatičko pražnjenje, to jest razelektrisanje, a dovoljno su mali i izdržljivi da ih možete nositi gotovo svuda.

Cena: 30 evra

Kontakt: Verbatim, www.verbatim.rs

Tekst: Nikola Dolapčev

3

Megaposter u delovima

Na pola smo puta: još tri broja – i poster je kompletiran

Top-lista video igara

Kakav mesec! Toliko hitova, pre svega sportskih – napravilo je premetačinu na top-listi, koja je sad gotovo neprepoznatljiva. Sada definitivno imamo šta da igramo.

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Dead Rising 2	**PC, PS3, 360**	**akcija**
2. PES 2011	PC, PS3, 360	sportska
3. Mafia II	PC, PS3, 360	akcija
4. FIFA 11	PC, PS3, 360	sportska
5. StarCraft II	PC	RTS
6. Lara Croft & GL	PC, PS3, 360	arkadna avantura
7. Civilization V	PC	strategija
8. GTA: Liberty City	PC, PS3, 360	akcija
9. Red Dead Redemption	PS3, 360	akcija
10. Assassin's Creed 2	PC, PS3, 360	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Gordan Kičić poneo sa sobom?

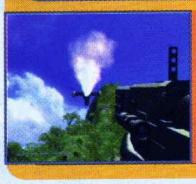
Naš poznati glumac, osim što uživa u pozorištu i bioskopu, voli i da prži igre. Njegov igrački staž datira od Spektruma, preko Commodorea i PC-ja, pa sve do konzole PlayStation 3, na kojoj se danas najčešće zabavlja.

1 Star Wars Force Unleashed (PS3)

Najzanimljivije je to što sa svim sakupljenim moćima ponovo možeš igrati iz početka, a onda je pravi šou!

2 Need for Speed: Carbon (PS3)

Fantastična igra, stvarno. Sviđa mi se što možeš budžiti kola, a ulične trke su zakon. Nisam još probao najnoviji deo...

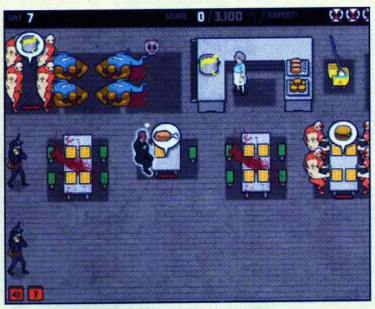


3 Far Cry (PC)

Ova mi je igra stvarno super, ali me je dvojka skroz razočarala. Očekivao sam više brutalnosti, uopšte mi se nije svidela.

Surftips

Nahranite robijaše



Gde je moja pita? Bang!

Death Row Diner je još jedna varijacija na Diner Dash, s tim što ste ovde u ulozi starije gospođe koja brine o tome da i najteži kriminalci imaju šta da jedu, ali i o higijeni trpezarije. Zatvorenici su prilično nervozni, pa morate voditi računa i o tome da se ne potuku. Ukoliko ste to ipak desi, bićete primorani da čistite krvave fleke sa stolova. Dobar crni humor i pristojne tehničke karakteristike razlozi su što je ovo ostvarenje idealno za prekraćivanje vremena.

http://games.adultswim.com/death-row-diner-puzzle-online-game.html

Branje jabuka

Narasla noge da bi lakše brala voće

U ovom ostvarenju, nazvanom Apples in the Tree, čiji grafički dizajn kao da je radio Tim Burton, preuzimate ulogu dugonoge devojke kojoj je cilj da dođe do ovog voća i pomogne prilično čudnim meštanima. Kontrole su jednostavne, pa se, osim tastera za kretanje, koristi još samo space (za skok), odnosno levi klik miša za interakciju. Komande baš i nisu najpreciznije, ali to, srećom, ne remeti igranje.

http://www.newgrounds.com/portal/view/547881

Instant sajt

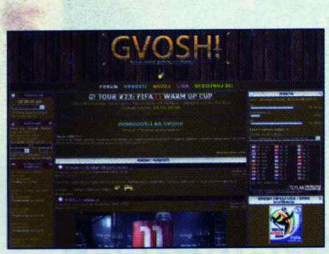
Wix dozvoljava korisnicima da začas naprave prezentaciju u Flashu, vidžete, bannere... a sve pomoću jednostavnog drag & drop interfejsa. Idealan izbor ukoliko ste početnik ili nemate baš previše slobodnog vremena.

www.wix.com

Domaća PS3 grupa

Ideja ovog sajta jeste okupljanje PS3 igrača sa eks-YU prostora koji vole onlajn okršaje. Dosad je GVOSH organizovao preko 30 tematskih turnira, i pre svega je orijentisan na FIFA serijal, ali se, pored njega, aktivno igraju i PES odnosno NHL.

www.gvosh.com



Tumačenje pesama

Song Meanings sadrži tekstove za više od pola miliona pesama, ali to nije jedini razlog što nam je ovaj sajt interesantan. Korisnicima je ostavljena mogućnost da daju svoje tumačenje pesme i iznesu druge zanimljive informacije o njoj.

www.songmeanings.net

Šta ste pikovali

Kupujete, prodajete, oduzimate ili dodajete? Pik.rs je kupoprodajna internet mreža zasnovana na principu društvene mreže. Ovaj svet kupoprodaje biće zanimljiv svima onima koji nešto žele da kupe i prodaju preko mreže.

www.pik.rs

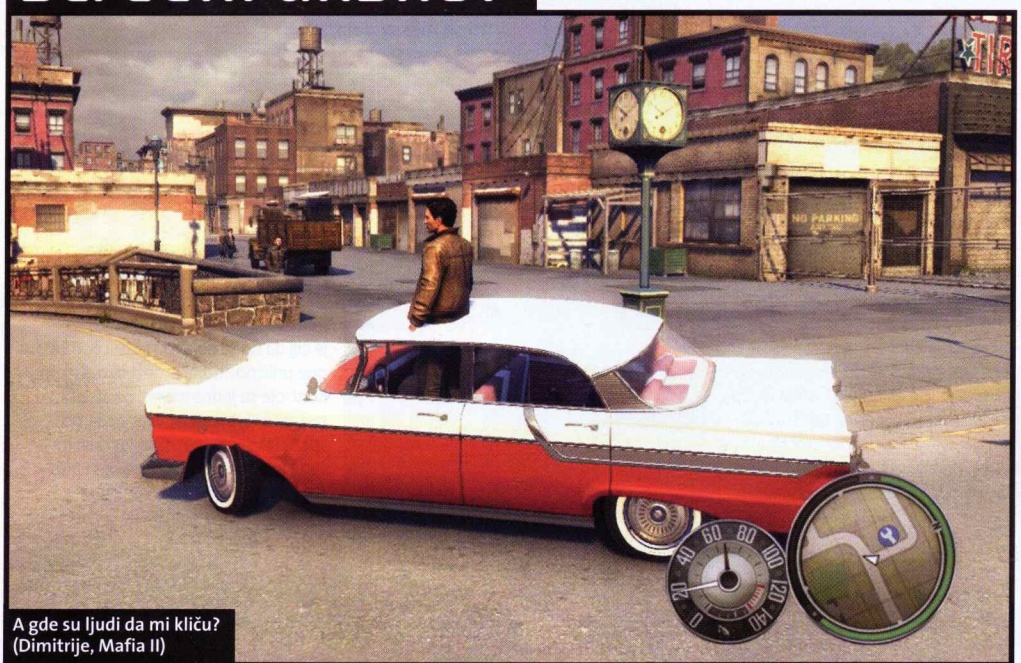
IGRAČKI HOROSKOP

Škorpija (23. 10 – 22. 11)

Iskoristite enormne količine stvaralačke snage i napravite sami igru. Dosta vam je gotovih poluproizvoda, koji ne zadovoljavaju vaše kriterijume. Iako ste besni na programere jer izbacuju škart, sačuvajte otrov za bolje prilike – na primer, za distributere, koji će vam dugovati novac od prodaje vašeg naslova. Što se ljubavi tiče, vreme je da napustite kamen i potražite nešto toplokrvnije. Na poslu se osećate zapostavljeno jer vam ne dozvoljavaju da se razmašete – žaokom.

Živeli!

ScreenFunShot



A gde su ljudi da mi kliču? (Dimitrije, Mafia II)

Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN No. 66 – 11/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Momir Borocki (momir.borocki@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Marketing asistent: Nataša Tatić-Mesaroš (natasa.tatic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Vlajkovićeva 6
Tel.11/3 810 810 lokal 827

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Doka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel./fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

MUSIC TELEVISION

www.mtv.rs/rock

KONAMI

CHAMPIONS LEAGUE | EUROPA LEAGUE

Official Licensed Product

ANIMATION
PLAYABILITY
RESPONSE
POWER
REALISM
ONLINE MODES
MASTER LEAGUES

ADVANCED

Ovlašćeni distributer

COMPUTERLAND

Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

ENGINEERED FOR FREEDOM

Now with online master league, improved commentary, harder AI, stricter referees, more skilful keepers, realistic SFX and fantastic new skills, tricks and feints.

Find us on Facebook at facebook.com/PES

Available on the App Store

Wii | Games for Windows | XBOX 360 | XBOX LIVE | PlayStation 2 | PSP | PS3

3 www.pegi.info

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos aretrademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation.", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.